www.wizards.com/dnd
www.valdmalex.narod.ru
не для коммерческого использования!!!
Перевод Студия Фэнтези «PHantom»
обновлено в соотвествии с эрратой за 02.17.06
в соответствии с терминологией студии по состоянию на 01.12.06
контактный адрес: vdmalex@ua.fm

# ВВЕДЕНИЕ

Перед вами Ролевая Игра Подземелья и Драконы, игра, предопределившая жанр, и установившая стандарты фентэзийных ролевых игр, которым уже почти 30 лет.

Конкретно перед вами *Справочник Монстров*. В данной книге собраны описания сотен чудовищ, как ужасных, так и прекрасных, которых можно применять в приключениях Подземелья и Драконы. Эта книга, *Руководство Игрока* и *Руководство Мастера Подземелий* являются книгами основного ядра правил игры D&D.

В введение вам будет рассказано как правильно воспринимать каждую строку из описания существа. Очень часто они ссылаются на Главу 7: Глоссарий, которая находится в конце этой книги (начиная со стр. 305), однако дополнительные детали по формам атак и специальным способностям рассмотрены в описании существ.

Список чудовищ расставленных по своей Серьезности Вызова можно увидеть на стр. 318 и 319, с ним Мастеру Подземелий будет легче создать столкновения подобранные под уровень группы игровых персонаже.

## ЧТЕНИЕ СТРОК

Каждое описание чудовища сформировано по единому формату, который рассмотрен ниже. Для более полной информации о характеристиках чудовищ смотрите Главу 7: Глоссарий (начиная со стр. 305), *Руководство Игрока* и *Руководство Мастера Подземелий*.

## БЛОК ПАРАМЕТРОВ

В этой части описания чудовища содержится базовая информация о чудовище.

### Название

Под этим названием существо наиболее распространено. В тексте с описанием могут приводиться и другие названия.

### Размер и Тип

В этой строке описывается размер существа (к примеру, Огромный). Категории размеров рассмотрены в Глоссарии. Модификатор размера отражается на Классе Доспеха существа (КД) и его бонусе атаки, а также на некоторых навыках. Также размер существа предопределяет, как далеко оно может поразить противников в рукопашной атаке, и сколько места оно будет занимать на поле боя (смотрите Занимаемое Пространство/Диапазон, ниже).

Строка размер и типа продолжается описанием типа существа (например великан). Тип предопределяет, как на существо воздействует магия; например заклинание *удержание животных* воздействует лишь на существ с типом животное. Тип определяет некоторые особенности, такие как Кубик Хит-Поинтов, базовый бонус атаки, базовые бонусы спасбросков и пункты навыков. Более подробную информацию для особенностей каждого типа и подтипа можно увидеть в Глоссарии.

### Кубики Хит-Поинтов

В этой строке отмечается тип и количество Кубиков Хит-Поинтов существа, а также любые бонусы для хит-поинтов. В скобках отмечается среднее количество хит-поинтов для существа с указанным количеством КХП.

Также совокупность Кубиков Хит-Поинтов принимаются как уровни при определении воздействия заклинаний на существо, его скорости природного лечения, а также его максимальные ранги в навыках.

### Инициатива

В этой строке пишется модификатор инициативы существа.

### Скорость

В этой строке пишется тактическая наземная скорость существа (расстояние, которое оно может покрыть за одно действие передвижения). Если существо экипировано в доспехи, которые понижают его скорость, то это отмечается рядом.

Если у существа есть иные режимы передвижения, они идут после (или вместо) наземной скорости. Если отдельно не отмечено, то режимы передвижения являются природными (а не магическими). Большая информация о передвижении в Глоссарии.

### Класс Доспеха

Данная строка описывает КД существа для стандартного боя, а также включает в себя заметки о соответствующих модификаторах для него (обычно размер, Ловкость и природный доспех). После боевого КД указывается касательный и оторопевший КД.

Квалификации существа в доспехах (если есть) зависят от его типа, но в целом, существо автоматически квалифицировано в том типе доспеха, в котором оно одето (легкий, средний или тяжелый), а также со всеми более легкими типами доспехов.

### Базовая Атака/Захват

Число перед косой чертой указывает базовой бонус атаки (до того как будут учтены всевозможные модификаторы). МП обычно не нуждается в этом числе, но иногда оно может все же понадобится, особенно если у существа есть черты Мощная Атака или Боевая Экспертность.

Число после косой линии это бонус захвата, который применяется когда существо пытается провести атаку захвата, или когда кто-то иной хочет провести атаку захвата против существа. Бонус захвата включает все модификаторы, которые при-

---

**Дракон:** виверна, драконы, драконочерепаха, псевдодракон.
**(Законный):** неизменный.
**(Земной):** горгулья, земной мефит, каменный великан, медный дракон, синий дракон, солевой мефит.
**Животное:** динозавры, животные, жуткие животные, рой летучих мышей, рой крыс, рок
**(Изменяющий облик):** аранеа, барджест, доппельгангер, ликантропы, мимик, фазм.
**Необычный:** аболет, азач, бихолдеры, бормочущий ротовик, волшебный огонек, гауф, грик, гхаур, дельвер, дестрахан, драйдер, майнд флаер, мимик, наги, отидж, плащевик, ползающий трупоед, ржавочудище, скум, умбер халк, фазм, чокер, чууль, эфирный похититель, эттеркап.
**Магический Зверь:** анкхег, аранеа, бехир, буллит, василиск, ворг, гигантский орел, гигантская сова, гидры, гиппогриф, горгона, грифон, драконне, единорог, жираллон, жужжала, зимоволк, злодейская жуткая крыса, йартак, кокатрис, кракен, креншар, ламия, ламмасу, ледяной червь, мантикора, мерцающий пес, морской кот, пегас, пищеваритель, подсекатель, поедатель пауков, пурпурный червь, реморхаз, рой адских ос, серый рендер, сместитель, совомедведь, сфинксы, тарраскью, темная мантия, фазовый паук, химера, шоковый ящер, эфирный потрошитель.
**Механизм:** големы, гомункулус, неизменные, оживленные объекты, ретривер, щито-страж.
**Насекомое:** гигантские насекомые, рой саранчи, рой сороконожек, рой пауков, ужасные пауки, ужасные сороконожки, ужасные скорпионы.
**Нежить:** аллип, бодак, вампир, зомби, лич, мохрг, мумия, найтшеды, поглотитель, порождение вампира, приведение, призрак, пугало, скелеты, спектр, тень, умертвие, упырь.
**(Огненный):** азер, золотой дракон, красный дракон, латунный дракон, магмовый мефит, огненный великан, огненный мефит, паровой мефит, пирогидра.
**Растение:** визгун, лоза убийца, призрачный гриб, тендрикулюс, триант, фиолетовый гриб, шаркающая куча.
**(Рептилия):** кобольд, людоящер, троглодит.
**Слизь:** желатиновый куб, охровое желе, серая слизь, черный пудинг.
**Ужасный Гуманоид:** ведьмы, гарпия, горгулья, гримлок, дерро, доппельгангер, кентавр, куо-тоа, медуза, минотавр, сахуагин, янь-ти.
**Фея:** григ, дриада, никси, нимфа, пикси, сатир.
**(Холодный):** белый дракон, зимоволк, криогидра, ледяной великан, ледяной мефит, ледяной червь, серебряный дракон.
**Элементаль:** белькер, магмин, невидимый преследователь, токква, элементали.
**Элементаль (Воздушная):** белькер, воздушные элементали, невидимый преследователь.
**Элементаль (Земная):** земляные элементали, токква.
**Элементаль (Огненная):** магмин, огненные элементали, токква.
**Элементаль (Водная):** водные элементали.

менимы к проверкам захвата (базовый бонус атаки, модификатор Силы, особый модификатор размера, и прочие любые соответствующие модификаторы, такие как - расовый бонус к проверкам захвата).

### Атака

В этой строке отмечается одна атака, которое существо проводит в действие атаки. В большинстве случаев это атака, которую существо может провести при благоприятной атаке. В строке атаки указывается используемое оружие (природное или изготовленное), бонус атаки и форма атаки (рукопашная или стрелковая). Бонус атаки включает в себя изменения от размера и Силы (для рукопашных атак) и Ловкости (для стрелковых). Существо с чертой Искусное Обращение с Оружием может использовать модификатор Ловкости для рукопашных атак.

Если существо использует свои природные атаки, то природное оружие, указанное в этой строке является первичным природным оружием (смотрите Глоссарий).

Если в распоряжении существа несколько разнообразных оружий, то указывается альтернатива, где в каждой отдельной атаке стоит «или».

Существо может применять одно из своих вторичных природных оружий (смотрите Глоссарий) при проведении действия атаки, но если это так, то оно переносит штрафы к атаке как в разделе Полная Атака.

Повреждение, причиняемое каждой из атак, идет рядом в скобках. Повреждение от любой из атак всегда как минимум 1 пункт, даже если отнимаемые результаты от броска кубика указывают на число ниже 0.

### Полная Атака

В этой строке отмечаются все физические атаки, которые проводит существо в полнораундовом действии, при полной атаке. Указывается число атак вместе с оружием, бонусом атаки и формой атаки (рукопашной или стрелковой). Первым в этой строке идет первичное оружие вместе с модификаторами за размер и Силу (для рукопашных атак) и Ловкость (для стрелковых). Существо с чертой Искусное Обращение с Оружием может использовать модификатор Ловкости для рукопашных атак.

Оставшееся оружие вторичное, и атаки с ним проводятся лишь со штрафом –5 к броску атаки, вне зависимости от их количества. Существа с отличительной чертой Мультиатака (смотрите стр. 3__) получает штраф –2 к всем вторичным атакам.

Повреждение, причиняемое каждой из атак, идет рядом в скобках. Повреждение от любой из атак, всегда как минимум, 1 пункт, даже если отнимаемые результаты от броска кубика указывают на число ниже 0.

Повреждение от первичной атаки включает в себя полный бонус Силы (1,5 бонуса Силы если это единственное природное оружие у существа), и всегда идет первым. Повреждения от вторичных атак получают лишь 1/2 от бонуса Силы существа.

Если какая-то из атак содержит в себе специфический эффект помимо повреждения (яд, болезнь, высасывание энергии и т.д.), то эта информация тоже отмечается здесь.

Если отдельно не отмечено, то при критических попаданиях существо своим природным оружием причиняет удвоенные повреждения.

Изготовленное Оружие: Существа, использующие мечи, луки, копья и подобное, подчиняются тем же правилам что и персонажи. Бонус атаки для двуручного оружия использует 1,5 модификатора Силы существа (если есть бонус), и указывается первым. Оружие не основной руки (рук) добавляет лишь 1/2 бонуса Силы, и идет после первичной атаки.

### Занимаемое Пространство/Диапазон

В этой строке указывается, сколько места занимает существо на поле боя, и сколько места ему нужно для эффективного сражения, а также насколько близко должны находится от него противники. Число перед косой указывает занимаемое пространство или сколько клеток с одной стороны (смотрите Руководство Мастера Подземелий для дополнительной информации). Например, существо с пространством 4,5 метра, занимает на поле боя пространство 3 на 3 клетки. Число после косой – природный диапазон поражения существа. Если у существа увеличенный диапазон поражения из-за оружия, щупальца или подобного, увеличенный диапазон и его источник отмечаются в скобках в конце этой строчки.

### Специфические Атаки и Специальные Качества

Большинство существ обладают необычными способностями, которые могут проявляться в виде особых форм атак, устойчивостей или уязвимости к определенному типу повреждений, улучшенные ощущения и т.д. Эти свойства в описании существ разбиваются на две строки – специфические атаки и специальные качества. К последней категории относятся защиты, уязвимости и прочие формы, не относящиеся к атаке. Специальные способности могут быть экстраординарными (Экс), подобными заклинанию (Пдз), или сверхъестественными (Свх). Для большего ознакомления смотрите Глоссарий. Дополнительная информация (если она необходима) прилагается в тексте с описанием существа. Большинство КС спасбросков против специальных способностей рассчитываются по следующей формуле: 10+1/2 расовых КХП атакующего+модификатор соответствующей способности. КС спасброска указывается в описании существа вместе с параметром, от которого этот КС зависит.

### Спасброски

В этой строке отмечаются модификаторы спасбросков Стойкости, Рефлекса и Воли.

### Параметры

В этой строке перечисляются параметры существа в следующем порядке: Сила, Ловк, Тело, Интл, Мудр, Обн, за отдельно отмечаемым исключением, у чудовища принято стандартная расстановка параметров до того как будут введены расовые модификаторы (все в пределах 10 и 11). Для определения расовых корректировок параметров вам следует отнимать

## ЗАЧЕМ ОБНОВЛЕНИЕ?

Впервые новая игра Драконы&Подземелья стартовала в 2000 году. За три прошедших года, система d20 сильно развилась в игровой индустрии, набралось тонны новой информации того, как лучше улучшить процесс игры. Мы считаем что Д&Д живая игра которая постоянно эволюционирует в процессе игр. Используя накопленный опыт, мы пересмотрели игру сверху до низу, и, выслушав все замечания и предложения по поводу улучшения игры на игровых совещаниях и съездах, общении с вами на форумах, собрали и выложили их в этом продукте.

Если это ваше первое знакомство с Д&Д, мы рады пригласить вас в этот чудесный мир авантюр и воображения. Если вы имеете опыт игры с предыдущей версией этой книги, всё выложенное в этом обновлении связанно с тем, что мы считаем, что продукт постоянно улучшается и обновляется. Мы обновили и исправили список опечаток, переквалифицировали правила, отполировали внешний вид, и сделали игру гораздо лучше предыдущей версии. Это улучшение системы d20, а не новая редакция. Это обновление прекрасно сочетается со всеми существующими продуктами, и все остальные книги можно запросто использовать с обновлением, проведя перед этим небольшие корректировки.

Что же нового в *Справочнике Монстров*? Вся книга была пересмотрена и переработана, всё соответственно вашим предложениям, чтобы отобразить наиболее точно процесс игры. Мы переработали разделы касающиеся групп чудовищ в более легкие, единые форматы. В эту увеличенную книгу были добавлены новые чудовища. Для испытаний более высокоуровневых персонажей мы вложили улучшенные версии некоторых чудовищ. были добавлены новые черты для чудовищ, а все их способности детально рассмотрены в глоссарии в конце книги. У чудовищ, котрыми можно играть как игровыми персонажами представлены корректировки уровней, и прочая сопутствующая информация, переработанные чкудовища теперь получают черты тосчно также как и игровые персонажи. Добавилось масса информации как улучшить, разнообразить и разработать чудовищ. На всем протяжении книги есть и иные улучшения, описания чудовищ при первой встрече, списки типичных заклинаний, добавочные показатели для ускорения игры(включая бонусы захвата и последовательности атак в полной атаке), а также готовые для игры разделы для всех типов чудовищ.

Прочитайте, испытайте сыграв. Мы думаем вам понравится новое преображение игры.

10 от четных параметров, и 11 от нечетных параметров. (Исключения отмечены в разделе Сражения в тексте с описанием существа). У воителей гуманоидов в целом выстраиваются по не элитному распределении: 13, 12, 11, 10, 9, 8. Улучшенные существа (такая как герой гончей архонта) применяют элитное распределение: 15, 14, 13,12, 10, 8.

Большинство действий параметров описаны в Главе 1 *Руководства Игрока*, но есть исключения рассмотренные ниже.

Сила: Как отмечено на стр. 162 Руководства Игрока, четырехногие могут переносить более тяжелые нагрузки, чем двуногие. Любое существо с четырьмя и более конечностями, которые служат для передвижения, может переносить нагрузку, как и четырехногое, даже если ему нет нужды использовать все конечности одновременно. Например, драконы могут переносить нагрузку как четырехногие.

Интеллект: Существо владеет всеми языками, которые отмечены в его описании, плюс один дополнительный язык за каждый бонус по Интеллекту. Любое существо с показателем Интеллекта 3 или выше способно понимать как минимум один язык (если не отмечено, то по умолчанию это Общий).

Нонпараметры: У некоторых существ отсутствуют определенные показатели параметров. Параметр этих существ равен не 0, он вообще отсутствует у них. Модификатор нонпараметра +0. Остальные эффекты нон-параметров рассмотрены в Глоссарии.

### Навыки

В этой строке указываются навыки существа вместе с модификатором навыка (включая корректировки показателей параметров, штрафы проверки из-за доспехов, и любые бонусы от черт, или расовые бонусы). Все перечисленные навыки – классовые, если только у существа нет класса по персонажу (отмечено в строке). Тип существа и его показатель Интеллекта предопределяет количество его пунктов навыков.

Секция навыки в описании существа боле подробно рассматривает расовые бонусы, и прочие корректировки к модификаторам навыков; эти бонусы не следует добавлять в список модификаторов навыков. Звездочка (*) рядом с соответствующим модификатором Навыка указывает на то, что в разделе описание приводится дополнительная корректировка, которая применяется лишь в определенных условиях (например горгулья получает +8 бонус к Скрытности когда прячется на фоне обработанного камня).

Природные Тенденции: Некоторые существа просто не созданы для определенных типов физической активности. Слоны, вопреки своей огромной Силы, ужасно прыгают. Гигантские крокодилы, вопреки своим высоким показателям Силы, практически не способны взбираться. Лошади не ходят по канатам. Если ясно, что существо не приспособлено для такой разновидности физической активности, то вы можете установить, что для проверки таких действий, из-за природных тенденций у существа –8 штраф к проверкам таких навыков. В экстремальных ситуациях (таких как дельфин проверяющий проверку Взбирания) он проваливает её автоматически.

### Отличительные Черты

В этой строке отмечаются черты существа. Чудовище получает черты также как и персонаж – одну при первом Кубике Хит-Поинтов, а вторую когда у него как минимум 3 КХП, и каждую новую на 3 дополнительных КХП. (например, у существа с 9 КХП должно быть 4 черты).

У некоторых существ одна или больше бонусных черт, которые отмечены в виде пометки Б ([Б]). У существ очень часто не может быть необходимых условий для бонусной черты. Даже если это и так, то существо все равно может пользоваться преимуществами этой черты. Если вы хотите разнообразить существо новыми чертами, вы можете изменить его остальные черты, но не можете менять бонусные. Если это не бонусная черта, существо не может получить её до тех пор, пока не соответствует необходимым условиям этой черты.

### Среда Обитания

В этой строке рассматривается тип климата, и местности где обычно встречается существо. Эта строка указывает на преобладание, но не на эксклюзивность. Например, у великого вирма золотого дракона в среде обитания стоит теплые луга, но его также можно встретить в подземных условиях, холодных холмах, а также на ином плане существования. Для больших деталей о типах местности и климате смотрите Третью Главу *Руководства Мастера Подземелий*.

### Организация

В этой строке рассматриваются группы, в которых встречается существо. Диапазон чисел в скобках указывается количество боеспособных взрослых особей в группе. В большинстве групп есть представители не боеспособных, которые отображены в процентном соотношении от боеспособных. К небоеспособным относится молодежь, пленные, рабы и прочие особи неприспособленные для сражения. В разделе Общество, могут приводиться дополнительные детали по небоеспособным существам.

Если в строке организация стоит термин «одомашненный», то существо в основном встречается в компании других существ, для которых выполняет определенные услуги.

### Серьезность Вызова

Это число отображает средний уровень группы искателей приключений, для которых столкновение с этим существом составит среднюю сложность. Во внимание принимается группа из четырех свежих авантюристов (все хит-поинты, все заклинания и снаряжение соответствующее их уровню). При определенной доле удачи, группе удастся справиться со столкновением, перенести кое-какие повреждение, но без потерь. Для большей информации смотрите про Серьезность Вызова в *Руководстве Мастера Подземелий* стр. 36 и 38.

### Сокровище

В этой строке отображается, какое и сколько сокровищ, может быть у существа в соответствии с Таблицей 3–5: Сокровище на стр. 52 *Руководства Мастера Подземелий*. В большинстве случаев существо хранит самые ценные вещи в своем доме или логове, и не отправляется в путь с сокровищами. Интеллектуальные существа, в обладании которых находятся полезные, переносные предметы (такие как волшебные) стараются их носить с собой и использовать их при необходимости, оставляя неудобные предметы дома. Для большей информации об использовании строки Сокровище для каждого чудовища, смотрите Глоссарий.

### Мировоззрение

В этой строке отмечается наиболее вероятное мировоззрение для существа. В каждой строке дополнительно отмечается насколько широко распространенно такое мировоззрение среди представителей этого вида. Смотрите для деталей Глоссарий.

### Улучшенный

В этой книге описываются наиболее часто встречаемые «версии» существа (хотя в некоторых описаниях можно встретить и улучшенных). Строка улучшенный отмечает насколько более прочным получается существо с получением дополнительных Кубиков Хит-Поинтов. (Это не является абсолютным ограничением, но встречаемые исключения чрезвычайно редки). Чаще всего разумные существа улучшаются путем получения уровня в классе персонажа, вместо обычного получения нового Кубика Хит-Поинта.

### Корректировка Уровня

В этой строке отмечаются информация для существа, которое применимо как игровой персонаж, или последователь (обычно существа с показателем Интеллекта как минимум 3, и обладает возможностью странствовать). Добавьте это число к общему количеству Кубиков Хит-Поинтов, включите уровни классов, и получите эффективный уровень персонажа (ЭУП). ЭУП персонажа оказывает на количество получаемого опыта, а также на количество опыта, которое необходимо для перехода на новый уровень, а также стартовое снаряжение персонажа. Смотрите стр. 172, 199, и 209 в *Руководстве Мастера Подземелий*, чтобы получить дополнительную информацию.

## ТЕКСТ С ОПИСАНИЕМ

Основная часть этого раздела начинается одним, двумя предложениями описания, которое можно преподносить для игровых персонажей в первом столкновении с этим чудовищем. Затем идет короткое описание существа: что оно делает, как выглядит, и за что известно. Отдельных секциях рассматривается как существо сражается, и даются детали по специфическим атакам, специальным качествам, навыкам и чертам.

# ГЛАВА 1: ЧУДОВИЩА ОТ А ДО Я

В этой книге содержатся сотни существ, которые можно использовать в любой игре Подземелья и Драконы. Сверяясь с Глоссарием, начинающимся с 305 стр., вы можете найти более подробные описания обычных способностей и свойств для отдельных чудовищ. В большинстве случаев раздел с описанием чудовища раскрывает типичного представителя своего вида, который будет наиболее часто встречаемой «версией» существа в приключениях. МП может лишь модифицировать эти строки, создавая боле слабых или более сильных представителей вида, или же изменять некоторые параметры стандартного чудовища, чтобы удивлять своих игровых персонажей.

Ну что же, давайте, встретимся с ними…

## АБОЛЕТ

*Холодная, проточная вода резко всколыхнулась, перерастая в бурю тянущихся и хватающих щупалец. Щупальца присоединены к первобытной рыбе, длиною около 6 метров, с бульбовидной головой, и крестообразным хвостом. Три глубоко размещённых глаза, защищены костяными наростами, и расположены друг над другом по центру головы, которая в момент атаки продолжает оставаться под поверхностью воды.*

***Аболет***

Аболет, необычная рыбообразная амфибия, которая встречаема лишь в подземных озерах и реках. Он ненавидит всех не водных существ, и при виде старается их уничтожить.

У аболета розовое брюхо. Четыре пульсирующих сине-черных отверстия-линии в нижней части тела выделяют серую слизь, которая напоминает протухший жир. Для передвижения в воде он использует свой хвост, а по земле перемещается с помощью щупалец. Вес аболета достигает 2925 кг.

По природе аболеты высокоразвиты и очень жестоки, что делает из них очень опасных хищников. Им известны множество древних и ужасных секретов, так как при рождении им передаются все знания, накопленные их родителями, а также накопленные воспоминания.

Аболеты достаточно ловки, чтобы быстро напасть на обитателей земли, которые проходят рядом с водой. Вместо этого они скрываются в толще воды, и ожидают в надежде, когда их жертва войдет в воду, которою благодаря своим иллюзионным способностям они могут создавать прохладной, чистой и освежающей. Также благодаря своим психическим способностям, они стремятся пленить отдельных персон, чтобы натравливать их против своих же спутников.

У аболета в наличии как мужские, так и женские воспроизводительные органы. Они размножаются в одиночестве, откладывая по 1d3 яиц раз в пять лет. В течение последующих пяти лет эти яйца развиваются, а затем из них вылупляются взрослые аболеты. Хотя молодежь физически взрослая, на протяжении десяти лет они находятся рядом с родителями, беспрекословно подчиняясь старшему.

Аболеты разговаривают на своем языке, а также на Подземном общем и Акван.

### СРАЖЕНИЕ

Аболет атакует своих противников нанося удары своими длинными и слизистыми щупальцами, хотя обычно предпочитает атаковать на расстоянии используя свои иллюзорные способности.

**Порабощение (Свх):** Три раза в день аболет способен попытаться поработить любое живое существо в пределах 9 метров от себя. Цель должна пройти успешную проверку Воли КС 17, чтобы противостоять, или попасть под эффект заклинания *подчинение персоны* (уровень заклинателя 16). Порабощенное существо полностью подчиняется телепатическим командам аболета, до тех пор пока не освободится заклинанием *снятие проклятия*, или же проходить каждые 24 часа новую проверку Воли чтобы освободится. Контроль также снимается если аболет погиб или отдалился более чем на 1,5 км. от своего раба. КС спасброска основан на Обаянии.

**Псионика (Пдз):** При желании – *гипнотический узор* (КС 15), *иллюзорная стена* (КС 17), *волшебный мираж* (КС 18), *постоянный образ* (КС 18), *запрограммированный образ* (КС 19), *спроецированный образ* (КС 20), *вуаль* (КС 19). Эффективный уровень заклинателя 16. КС спасброска основан на Обаянии.

**Слизь (Экс):** Удар щупальца аболета может нанести существу ужасное поражение. Существо, по которому попало щупальце должно пройти успешно проверку Стойкости против КС 19, или начать трансформироваться в течение 1d4+1 минута. Его кожа превращается в прозрачную, слизистую мембрану. Пораженное существо должно постоянно находится в контакте с прохладной, пресной водой, или переносить 1d12 повреждений каждые 10 минут. Слизь понижает природный доспех существа на 1 (но никогда не ниже 0). КС спасброска основан на Телосложении.

Заклинание снять проклятие сактивированное на существо до трансформации, восстановит пораженного к его обычному состоянию. В противном случае только излечение или массовое лечение смогут обратить поражение.

**Облако Мускуса (Экс):** Под водой аболет окружает себя ужасным облаком мускуса, толщиною около 2,5 см. любое существо, вступившее в контакт или проглотившее эту субстанцию должно прой-ти проверку Стойкости против КС 19, или утратить способность дышать воздухом на следующие 3 часа. Пораженное существо, вытащенное из воды задыхается в течение 2d6 минут. Возобновленный контакт с облаком мускуса и провал новой проверки Стойкости продолжает действие эффекта на следующие 3 часа. КС спасброска основан на Телосложении.

**Навыки:** У аболета +8 расовый бонус к проверкам Плавания, для выполнения специального действия или избежания опасности. Он всегда может использовать приём 10 для проверок Плавания, даже когда есть помехи или угроза. Он способен плывя применять действие бега, принимается, что он передвигается по прямой линии.

## АБОЛЕТ МАГ

Среди затопленных гробниц и подземелий обитают лорды аболетов, которые фокусируют свои стремления на достижении изучения волшебства. Их огромное могущество выделяет их среди всех лордов всех подземных существ. Хотя эти существа все также посвящают все время познанию тайн магии, и проводят большую часть жизни в одиночестве.

### Сражение

КС спасброска против трансформации от попадания щупальца аболета поднимается до (КС 21), а от мускусного облака (КС 21), которые откорректированы за счет повышенного показателя Телосложения. КС для способности порабоще-

| | Аболет<br>Огромный Необычный (Водяной) | Аболет Маг, Маг 10-го уровня<br>Огромный Необычный (Водяной) |
|---|---|---|
| **Кубики Хит-Поинтов:** | 8d8+40 (76 хп.) | 8d8+56 плюс 10d4+70 (177 хп.) |
| **Инициатива:** | +1 | +7 |
| **Скорость:** | 3 м (2 кл.) (10 фт.), вплавь 18 м (60 фт.) | 3 м (2 кл.) (10 фт.), вплавь 18 м (60 фт.) |
| **Класс Доспеха:** | 16 (–2 размер, +1 Ловк, +7 природный), касательный 9, оторопевший 15 | 17 (–2 размер, +3 Ловк, +7 природный), касательный 11, оторопевший 15 |
| **Базовая Атака/Захват:** | +6/+22 | +11/+28 |
| **Атака:** | Щупальце +12 рукопашный (1d6+8+слизь) | Щупальце +18 рукопашный (1d6+9+слизь) |
| **Полная Атака:** | 4 щупальца +12 рукопашный (1d6+8+слизь) | 4 щупальца +18 рукопашный (1d6+9+слизь) |
| **Заним. Простр./Диап. Пораж:** | 4,5 м/3 м | 4,5 м/3 м |
| **Специфические Атаки:** | Порабощение, псионика, слизь | Порабощение, псионика, слизь, заклинания |
| **Специальные Качества:** | Водяной подтип, Темновидение 18 м, облако мускуса | Водяной подтип, Темновидение 18 м, облако мускуса, призыв талисмана |
| **Спасброски:** | Стойк +7, Рефл +3, Воля +11 | Стойк +15, Рефл +10, Воля +15 |
| **Параметры:** | Сила 26, Ловк 12, Тело 20, Интл 15, Мудр 17, Обн 17 | Сила 28, Ловк 16, Тело 24, Интл 20, Мудр 16, Обн 14 |
| **Навыки:** | Знание (любое одно)+13, Концентрация +16, Отслеживание +16, Плавание +8, Прислушивание +16, | Блеф +13, Дипломатия +6, Искусство Выживания +3 (+5 следуя по следам, на иных планах или под землей), Искусство магии +20, Концентрация +25, Запугивание +4, Знание (магии) +15, Знание (устройство подземелий) +25, Знание (истории) +15, Знание (планов) +15, Маскировка +2 (+4 в действии), Отслеживание +17, Плавание +8, Поиск +10, Прислушивание +15, Расшифровка +15, Чувство Мотива +15 |
| **Отличительные Черты:** | Боевая активация, Железная воля, Настороженность | Аннулирование материалов, Активация в бою, Молниеносные рефлексы, Написать свиток, Повышенная стойкость, Проникновенность Заклинаний, Улучшенная инициатива, Усилить заклинание, Усиление заклинаний (иллюзия), Усиление заклинаний (очарование) |
| **Среда Обитания:** | Под землей | Под землей |
| **Организация:** | Одиночное, выводок (2–5) или колония выводок (1d3+1 плюс 7–12 рабов) | Одиночное |
| **Серьёзность Вызова:** | 7 | 17 |
| **Сокровище:** | Двойной Стандарт | Двойной стандарт |
| **Мировоззрение:** | Обычно законно злое | Обычно законно злое |
| **Улучшенный:** | 9–16 КХП (Огромный); 17–24 КХП (Громадный) | По классу персонажа |
| **Корректировка Уровня:** | — | — |

ния 16, за счет пониженного показателя обаяния, как и для псионических способностей: *гипнотический узор* (КС 14), *иллюзорная стена* (КС 16), *волшебный мираж* (КС 17), *постоянный образ* (КС 17), *запрограммированный образ* (КС 18), *спроецированный образ* (КС 19), *вуаль* (КС 18). Эффективный уровень заклинателя 16.

Аболет маг способен применять определенные заклинания, такие как *смещение*, *улучшенная невидимость* и *стена силы* чтобы защитить себя при осуществлении контроля над противниками с помощью заклинаний или врожденных способностей.

*Типично Заготовленные Заклинания Мага* (4/6/5/4/4/3; КС спасброска 15+уровень заклинания): 0—*вспышка, обнаружение магии* (2), *устойчивость*; 1—*тревога, очарование персоны, цветные брызги, доспех мага, магическая стрела* (2); 2—*размытость, сила быка, темнота, хитрость лисы, видеть невидимое*; 3—*рассеивание магии, смещение, полет, стрела молнии*; 4—*улучшенная невидимость, фантом убийца, магическое слежение, камнекожа*; 5—*удержание чудовища, усиленная стрела молнии, стена силы*.

## АДСКАЯ ГОНЧАЯ

*Существо напоминает большую, мощно выглядящую собаку, с коротким, цвета ржавчины мехом; её отметины, зубы и язык черные как сажа. У неё красные, мерцающие глаза.*

Адские гончие – агрессивные, дышащие пламенем псы, родом с плана Ахерон. Их особи очень часто попадают на Материальный План в качестве слуг для злых созданий, а некоторые образовали постоянные популяции.

Типичная гончая достигает в холке 130–135 см., и весит около 54 кг.

Адские гончие не говорят, но способны понимать Адский.

***Адская Гончая***

## СРАЖЕНИЕ

Адские гончие хорошие охотники. Их любимая тактика – окружить тихо сворой свою потенциальную жертву, а затем напасть одной или двумя гончими, заставляя цель бежать в направлении к остальным с их огненным дыханием. Если жертва не бежит, свора начинает брать её в плотное кольцо.

Природное оружие адской гончей, а также любое удерживаемое ею оружие, принимается как законно- и зло-направленное в целях преодоления снижения повреждений.

**Огненное Дыхание (Свх):** 3-метровый конус, каждые 2d4 раунда, повреждение 2d6 огонь, КС 13 Рефлекс, половина повреждений. КС спасброска основан на Телосложении.

**Огненный Укус (Свх):** Каждый раз, когда адская гончая кусает, она наносит дополнительные 1d6 повреждений огнем, будто её укус пламенное оружие.

**Навыки:** У адской гончей +5 расовый бонус к проверкам Скрытности и Бесшумного Передвижения.

* Они также получают +8 расовый бонус к проверкам Искусства Выживания, если они идут по следу, так как у них очень чуткий нюх.

## НЕССАСИАНСКАЯ БОЕВАЯ ГОНЧАЯ

Лорды Девяти, великие дьявольские принцы, правящие в Девяти Кругах Ада, обладают огромными псарнями с адскими гончими. Из огненных ям под дворцом Асмодеуса в Нессасе, самом нижнем слое Девяти Адов, появилась Нессасианская боевая гончая, ужасающая разновидность адских гончих. Эти псы выглядят как угольно-черные мастиффы, размером с армейскую лошадь, которые одеты в комплекты адских кольчуг.

Нессасианские боевые гончие напоминают адских гончих, за исключением нижеследующего:

**Огненное Дыхание (Свх):** 3-метровый конус, каждые 2d4 раунда, повреждение 3d6 огонь, КС 21 Рефлекс, половина повреждений. КС спасброска основан на Телосложении.

**Огненный Укус (Свх):** Каждый раз, когда адская гончая кусает, она наносит дополнительные 1d8 повреждений огнем, будто её укус пламенное оружие.

## АЗАЧ

**Огромный Необычный**
**Кубики Хит-Поинтов:** 14d8+70 (133 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 7,5 м в доспехе из шкуры (7 клеток) (25 фт.); базовая 15 м (50 фт.)
**Класс Доспеха:** 20 (–2 размер, +1 Ловк, +3 доспех из шкуры, +8 природный), касательный 9, оторопевший 19
**Базовая Атака/Захват:** +10/+26
**Атака:** Утренняя звезда +16 рукопашный (3d6+8) или скала +9 стрелковый (2d6+8)
**Полная Атака:** Утренняя звезда +12/+7 рукопашный (3d6+8), и 2 утренних звезды +12 рукопашный (3d6+4), и укус +12 рукопашный (2d8+4 плюс яд); или скала +5 стрелковый (2d6+8), и две скалы +5 стрелковый (2d6+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/4,5 м
**Специфические Атаки:** Яд
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м
**Спасброски:** Стойк +9, Рефл +5, Воля +10
**Параметры:** Сила 26, Ловк 13, Тело 21, Интл 7, Мудр 12, Обн 6
**Навыки:** Взбирание +9, Отслеживание +7, Прислушивание +7, Прыжки +18
**Отличительные Черты:** Искусное владение оружием (укус), Мощная атака, Настороженность, Рассекающий удар, Сражение с множеством оружий
**Среда Обитания:** Умеренно климатические холмы
**Организация:** Одиночное, банда (2–4) или племя (7–12)
**Серьёзность Вызова:** 8
**Сокровище:** 1/2 монеты; двойные товары; стандарт предм.
**Мировоззрение:** Часто хаотично злое
**Улучшенный:** 15–28 КХП (Огромное)
**Корректировка Уровня:** +5

*Существо выглядит как тучный великан, одетый в изношенные тряпки и шкуры. Из груди у него видна третья рука. Его широкий слюнявый рот усеян клыками, которые торчат с его нижней челюсти. У него крошечные глаза, маленький нос и уши разных размеров – одно огромное, а второе крошечное.*

Азач огромное, бесформенное двуногое создание. Обладая чрезвычайной силой, азач способен размолоть вдребезги большинство своих оппонентов.

Азачи редко купаются, и поэтому от них исходит сильный запах вони. Взрослые азачи достигают 5,5 метров, и весят около 2 тонн.

Они обожают драгоценные камни и кристаллы. Очень часто они напяливают браслеты на свои толстые пальцы, и ожерелья на свои толстые запястья, а также одевают при возможности любые другие украшения. Они известны тем, что часами могут сидеть и натирать и чисть свои украшения. Это единственная вещь, о которой азачи заботятся помимо пропитания и насилия. Они избегают холмовых великанов, но если их больше, то стараются нападать на них при первом виде. Они боятся великанов, а также большинство других Огромных существ.

Азачи разговаривают на грубом диалекте языка Великанов.

## СРАЖЕНИЕ

Азачи стремительно кидаются в рукопашное сражение, но если их противник вне зоны их диапазона, то тогда они бросают в него камни. Иногда они стараются пробежать мимо хо-

| | Адская Гончая<br>Средний Внешний (Законный, Злой, Огненный, Экстрапланарный) | Нессасианская Боевая Гончая<br>Большой Внешний (Законный, Злой, Огненный, Экстрапланарный) |
|---|---|---|
| **Кубики Хит-Поинтов** | 4d8+4 (22 хп) | 12d8+60 (114 хп) |
| **Инициатива** | +5 | +6 |
| **Скорость** | 12 м (8 клеток) (40 фт.) | 12 м (8 клеток) (40 фт.) |
| **Класс Доспеха** | 16 (+1 Ловк, +5 природн) касат. 11, оторопевший 15 | 24 (–1 размер, +2 Ловк, +7 природн., +6 кольчужная попона +2) касат. 11, оторопевший 22 |
| **Базовая Атака/Захват** | +4/+5 | +12/+24 |
| **Атака** | Укус +5 рукопашный (1d8+1 плюс 1d6 огонь) | Укус +20 рукопашный (2d6+12/19–20 плюс 1d8 огонь) |
| **Полная Атака** | Укус +5 рукопашный (1d8+1 плюс 1d6 огонь) | Укус +20 рукопашный (2d6+12/19–20 плюс 1d8 огонь) |
| **Заним. Прост./Диапазон** | 1,5 м/1,5 м | 3 м/3 м |
| **Специфические Атаки** | Оружие дыхания, Огненный укус | Оружие дыхания, огненный укус |
| **Специальные Качества** | Иммунитет к огню, острый нюх, темновидение 18 м, уязвимость к холоду | Иммунитет к огню, острый нюх, темновидение 18 м, уязвимость к холоду |
| **Спасброски** | Стойк +5, Рефл +5, Воля +4 | Стойк +13, Рефл +10, Воля +9 |
| **Параметры** | Сила 13, Ловк 13, Тело 13, Интл 6, Мудр 10, Обн 6 | Сила 26, Ловк 14, Тело 20, Интл 4, Мудр 12, Обн 6 |
| **Навыки** | Бесшумное Передвижение +13, Искусство Выживания +7*, Отслеживание +7, Прислушивание +7, Прыжки +12, Скрытность +13 | Бесшумное Передвижение +21, Искусство Выживания +8*, Отслеживание +18, Падение/Акробатика +3, Прислушивание +18, Прыжки +19, Скрытность +17 |
| **Отличительные Черты** | Искусность в Оружии | Искусность в Оружии |
| **Среда Обитания** | Бег, Улучшенная инициатива, Чтение следов* | Настороженность, Улучшенное критическое попадание (укус), Улучшенная инициатива, Чтение следов, Фокусировка на оружии (укус) |
| **Организация** | Одиночное, пара, свора (5–12) | Одиночное, пара или свора (1–2 Нессасианских боевых гончих и 5–12 адских гончих) |
| **Серьёзность Вызова** | 3 | 9 |
| **Сокровище** | Нет | Кольчужная попона +2 |
| **Мировоззрение** | Всегда законно злое | Всегда законно злое |
| **Улучшенный** | 5–8 КХП (Средняя); 9–12 КХП (Большая) | 13–17 КХП (Большая); 18–24 КХП (Огромная) |
| **Корректировка Уровня** | +3 (последователь) | +4 (последователь) |

*Азач*

рошо бронированных оппонентов, чтобы достигнуть не защищенных противников стоящих на задних рядах. Своими первыми рукопашными атаками азач молотит всех подряд без разбору. Спустя несколько раундов он концентрируется на противниках, которые попадали по нему наиболее часто, и применяет свой укус против того, кто наносит ему самые большие повреждения.

**Яд (Экс):** Ранение, КС Стойкости 22, первичное повреждение Сила 1d6, вторичное Сила 2d6. КС спасброска основан на Телосложении.

## АЗЕР

**Средний Внешний (Огненный, Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 2d8+2 (11 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 6 м в чешуйчатой кольчуге (4 клетки) (20 фт.); базовая 9 м (30 фт.)
**Класс Доспеха:** 23 (+1 Ловк, +8 природный, +4 чешуйчатая кольчуга, +2 тяжелый щит), касательный 11, оторопевший 22
**Базовая Атака/Захват:** +2/+3
**Атака:** Боевой молот +3 рукопашный (1d8+1/x3 плюс 1 огнем) или короткое копье +3 стрелковый (1d6+1 плюс 1 огнем)
**Полная Атака:** Боевой молот +3 рукопашный (1d8+1/x3 плюс 1 огнем) или короткое копье +3 стрелковый (1d6+1 плюс 1 огнем)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Жара
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, иммунитет к огню, устойчивость к магии 13, уязвимость к холоду
**Спасброски:** Стойк +4, Рефл +4, Воля +4
**Параметры:** Сила 13, Ловк 13, Тело 13, Интл 12, Мудр 12, Обн 9
**Навыки:** Взбирание +0, Отслеживание +6, Оценка +6, Поиск +6, Прислушивание +6, Прыжки –6, Ремесло (любые два) +6
**Отличительные Черты:** Мощная атака
**Среда Обитания:** Элементальный План Огня
**Организация:** Одиночное, пара, команда (3–4) или отряд (11–20 плюс 2 сержанта 3-го уровня и 1 лидер 3-6-го уровней), или клан (30–100 плюс 50% не боеспособных, плюс 1 сержант 3-го уровня на каждые 20 взрослых, 5 лейтенантов 5-го уровня и 3 капитанов 7-го уровня)
**Серьёзность Вызова:** 2
**Сокровище:** Монеты стандарт; двойные товары (только не воспламеняющиеся); стандарт предм. (только не воспламеняющиеся)
**Мировоззрение:** Всегда законно нейтральное
**Улучшенный:** По классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +4

*Существо напоминает карлика, у которого огненные волосы и борода из языков пламени. У него кожа цвета бронзы, и кажется, что она была выкована из огня и металла.*

Азеры дварфоподобные существа, уроженцы Элементального Плана Огня. Они носят латунные, бронзовые или медные накидки, и говорят на Игнане или Общем.

### СРАЖЕНИЕ

В бою азеры применяют копья с широкими наконечниками или хорошо сделанные молоты. Будучи безоружными, они стараются провести захват против противника.

Хотя по природе азеры недружелюбны и неразговорчивы, они редко провоцируют сражение, за исключением врагов драгоценных камней, которые они очень любят. Если вынуждены, они сражаются до смерти, но сами часто берут противников в плен.

**Жара (Экс):** Тело азера чрезвычайно горячее, поэтому его невооруженные атаки причиняют дополнительные повреждения огнем. Его металлическое оружие также пропитано жарой.

### ОБЩЕСТВО АЗЕРОВ

У азеров строго регламентированное сообщество, в котором каждый член общины занимает свое положение. Это положение дает обязательства каждому члену сообщества. Знать азеров занимает сильную и абсолютную власть. В основном их общины проживают в бронзовых замках на своем родном плане, изредка посещая иные планы для сбора драгоценных камней. Они ненавидят ифритов, с которыми они ведут вечную войну за территорию и рабов.

### АЗЕРЫ КАК ПЕРСОНАЖИ

Очень редко среди своего упорядоченного вида несколько азе-

*Азер*

ров нарушают беспрекословные правила своего семейства. Эти исследователи обычно яростные воины, которые очень резво вступают в сражения.

У персонажей азеров следующие расовые особенности:

—+2 к Силе, +2 к Ловкости, +2 к Телосложению, +2 к Интеллекту, +2 к Мудрости и –2 к Обаянию.

—Средний размер.

—Базовая наземная скорость 9 метров (30 фт.).

—Темновидение: Азеры видят в темноте на расстоянии до 18 метров.

—Расовый Кубик Хит-Поинтов: Азеры начинают с двумя уровнями внешнего, что дает им 2d8 Кубиков Хит-Поинтов, базовый бонус атаки +2 и базовые бонусы спасбросков: Стойк +3, Рефл +3 и Воля +3.

—Расовые Навыки: Уровни внешнего дают ему пункты навыков равные 5×(8+мод-тор Интл). Его классовыми навыками являются Взбирание, Отслеживание, Оценка, Поиск, Прислушивание, Прыжки, Ремесло и Скрытность.

—Расовые Черты: Уровни внешнего дают азеру одну черту.

—+6 природный бонус доспеха.

—Специфические Атаки (смотрите выше): Жара.

—Специальные Качества (смотрите выше): Иммунитет к огню, устойчивость к магии 13+уровни класса, уязвимость к холоду.

—Автоматические Языки: Общий, Игнан. Бонусные Языки: Абисса, Акван, Ауран, Небесный, Адский, Терран.

—Желаемый Класс: Воин.

—Корректировка Уровня: +4.

*Аллип*

*Иллюстр. Б. Снодди*

## АЛЛИП

**Средняя Нежить (Бестелесная)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 4d12 (26 хп.)
**Инициатива:** +5
**Скорость:** полет 10 м (прекрасная.) (6 клеток) (50 фт.)
**Класс Доспеха:** 15 (+1 Ловк, +4 отклонение), касательный 15, оторопевший 14
**Базовая Атака/Захват:** +2/—
**Атака:** Бестелесное касание +3 рукопашный (1d4 высасывание Мудрости)
**Полная Атака:** Бестелесное касание +3 рукопашный (1d4 высасывание Мудрости)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Бормотание, безумие, высасывание Мудрости
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, свойства бестелесного, +2 устойчивость к изгнанию, свойства нежити
**Спасброски:** Стойк +1, Рефл +4, Воля +4
**Параметры:** Сила —, Ловк 12, Тело —, Интл 11, Мудр 11, Обн 18
**Навыки:** Скрытность +8, Запугивание +7, Искусство Выживания +0 (+2 идя по следам), Отслеживание +7, Поиск +4, Прислушивание +7
**Отличительные Черты:** Молниеносные рефлексы, Улучшенная инициатива
**Среда Обитания:** Любая
**Организация:** Одиночное
**Серьёзность Вызова:** 3
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтрально злое
**Улучшенный:** 5–12 КХП (Среднее)
**Корректировка Уровня:** —

*Парящее перед вами существо напоминает кошмар из ваших снов. У него похожий на гуманоида внешний облик, но в этом облике вряд ли можно заметить некое безумие или сумашествие. Клубы дымки ниже талии позволяют ему медленно парить в парообразном ничто, оставляя за собой лишь тонкий след тумана.*

Аллип – спектральные останки того, кто покончил самоубийством в припадке безумия. Он жаждет лишь мести, и непрерывно преследует тех, кто мучил его в жизни и подтолкнул на грань отчаяния.

Аллип не может вразумительно говорить.

### СРАЖЕНИЕ

Аллип не способен причинить физическое повреждение, хотя создается впечатление, что он не знает об этом. Он продолжает безудержно колотить своих противников, хотя его удары не причиняют ран.

**Бормотание (Свх):** Аллип постоянно что-то бормочет и стенает про себя, создавая при этом гипнотический эффект. Все разумные создания в пределах 18 метров от аллипа, должны пройти проверку Воли, или впасть под подобие эффекта заклинания *гипноз* на 2d4 раунда. Это звуковой эффект влияющий на разум. Существа успешно противостоящие, не могут быть поражены таким же бормотанием аллипа на протяжении последующих 24 часов. КС спасброска основан на Обаянии.

**Безумие (Свх):** Любой, кто нацелится на аллипа чтением мыслей, контролем разума или телепатической способностью, проводит контакт с его терзаемым разумом, и переносит 1d4 повреждений Мудрости.

**Высасывание Мудрости (Свх):** Каждый раз, когда аллип поражает своей атакой бестелесного касания, он высасывает 1d4 пункта Мудрости. При каждой такой успешной атаке он приобретает 5 временных хит-поинтов.

## АНГЕЛ

Ангелы – это раса небожителей, существ, проживающих в добро-настроенных Внешних Планах. Небожители обычно связаны с позитивным добром – каждая частичка их тела и души пропитана им. Они являются природными врагами демонов и дьяволов (существ из адских королевств).

Ангелы могут быть любого доброго мировоззрения. Законно добрые ангелы проживают на плане Селестия, нейтрально добрые на планах Элизиум или Звероземли, а хаотично добрые ангелы проживают на Арборее. Вне зависимости от своего мировоззрения ангелы никогда не лгут, обманывают или крадут. Они чрезвычайно доблестны во всех своих деяниях, и чаще всего наиболее надежные и дипломатичные из всех небожителей.

Все ангелы на вид выглядят как благословенные, хотя фактический их внешний вид очень разнообразен.

Ангелы говорят на Небесном, Адском и языке Драконов, хотя они способны общаться с практически любым существом, благодаря своей способности языков.

### СРАЖЕНИЕ

Несмотря на то, что они чрезвычайно доблестны и добры, ангелы не отказываются утверждать свои аргументы, при необходимости, с помощью оружия или своих других сил. Хотя они не очень-то надеются на бой, они не отказываются от участия в сражении. В сражении большинство ангелов рассчитывают на свою подвижность, и способность атаковать на расстоянии.

**Особенности Ангелов:** Ангел располагает следующими особенностями (если отдельно не отмечено в описании существа).

—Темновидение в диапазоне 18 метров и зрение при низкой

освещённости.

—Иммунитет к кислоте, холоду и окаменению.

—Устойчивость 10 к электричеству и огню.

—+4 расовый бонус к спасброскам против ядов.

—*Излучающая Аура (Свх):* Против атак и эффектов проводимых злыми существами, эта способность обеспечивает +4 бонус отклонения к КД и +4 бонус устойчивости к спасброскам любому, кто находится в пределах 6 метров от ангела. Другими словами, он действует как *круг волшебства против зла* и *ограниченная сфера неуязвимости*, но оба с диапазоном действия 6 метров (уровень заклинателя равен КХП ангела). (Защитные преимущества от круга не включены в блоки параметров ангела).

—*Языки (Свх):* Все ангелы способны говорить с любым существом обладающим речью, так будто действием заклинания *языки* (уровень заклинателя равен КХП ангела). Эта способность всегда активна.

## АНГЕЛ, АСТРАЛЬНАЯ ДЕВА

**Средний Внешний (Ангел, Добрый, Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 12d8+48 (102 хп.)
**Инициатива:** +8
**Скорость:** 15 м (10 клеток) (50 фт.), полет 30 м (хорошая) (100 фт.)
**Класс Доспеха:** 29 (+4 Ловк, +15 природный), касательный 14, оторопевший 25
**Базовая Атака/Захват:** +12/+18
**Атака:** *утяжеленная булава разрушения+3* +21 рукопашный (1d8+12 плюс ошеломление) или удар +18 (1d8+9)
**Полная Атака:** *утяжеленная булава разрушения+3* +21/+16/+11 рукопашный (1d8+12 плюс ошеломление) или удар +18 (1d8+9)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, ошеломление
**Специальные Качества:** Снижение повреждений 10/зло, темновидение 18 м, зрение при низком освещении, иммунитет к кислоте, окаменению и холоду, защитная аура, устойчивость 10 к электричеству и огню, устойчивость к магии 30, языки, сверхъестественная ловкость.
**Спасброски:** Стойк +14 (+18 против яда), Рефл +12, Воля +12
**Параметры:** Сила 22, Ловк 18, Тело 18, Интл 18, Мудр 18, Обн 20
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +19, Запугивание +20, Концентрация +19, Дипломатия +22, Искусство Побега +19, Использование Веревки +4 (+6 с узлами), Отслеживание +23, Прислушивание +23, Ремесло или Знание (любые три) +19, Скрытность +19, Чувство Мотива +19
**Отличительные Черты:** Мощная атака, Повышенная стойкость, Рассекающий удар, Улучшенная инициатива
**Среда Обитания:** Любой добро-направленный план
**Организация:** Одиночное, пара или отряд (3–5)
**Серьёзность Вызова:** 14
**Сокровище:** Монет нет; двойные товары; стандартные предм.
**Мировоззрение:** Всегда доброе (любое)
**Улучшенный:** 13–18 КХП (Среднее); 19–36 КХП (Большое)
**Корректировка Уровня:** +8

*Прекрасное, очень высокое человекообразное существо появилось перед вами, с длинными покрытыми перьями крыльями. У неё очень изящное и утончённое тело, от которого исходит внутренняя сила, из-за чего на существо очень тяжело смотреть.*

Астральные девы присматривают за младшими существами с добрым мировоззрением, и стараются им оказывать помощь. В частности они являются покровителями планарных путешественников, и могущественных существ выполняющих добрые цели.

Ростом астральная дева достигает 2,25 метра и весит около 135 кг.

### Сражение

Астральная дева не боится входить в ближний бой. Ей доставляет приятности уничтожить своих злых противников своей мощно *утяжеленной булавой разрушения +3*.

Природное оружие астральной девы, а также любое удерживаемое ею оружие воспринимается как добронаправленное в целях прохождения снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании—*помощь, продолжительное пламя, обнаружение зла, обнаружение лжи* (КС 19), *рассеивание зла* (КС 20), *рассеивание магии, святая аура* (КС 23), *святое поражение* (КС 19), *святое слово* (КС 22), *невидимость* (только на себя), *смещение планов* (КС 22), *снять проклятие* (КС 18), *излечить болезнь* (КС 18), *снять страх* (КС 16); 7/день—*лечение легких ранений* (КС 16), *видеть невидимое*; 1/день—*клинковый барьер* (КС 21), *излечение* (КС 21). Уровень заклинателя 12-й. КС спасброска основан на Обаянии.

**Ошеломление (Свх):** Если астральная дева дважды ударит оппонента в один раунд своей булавой, это существо должно пройти проверку Стойкости против КС 22, или быть ошеломленным на 1d6 раунда. КС спасброска основан на Силе.

**Смена облика (Свх):** Астральная дева способна принимать облик любого Маленького или Среднего гуманоида.

**Сверхъестественная Ловкость (Экс):** Даже будучи оторопевшей, астральная дева сохраняет свой бонус Ловкости к КД, и не может быть фланкирована за исключением вора как минимум 16-го уровня. При фланкировании существ со сверхъестественной ловкостью она принимается как персонаж 12-го уровня.

## АНГЕЛ, ПЛАНЕТАР

**Большой Внешний (Ангел, Добрый, Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 14d8+70 (133 хп.)
**Инициатива:** +8
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт.), полет 27 м (хорошая) (60 фт.)
**Класс Доспеха:** 32 (–1 размер, +4 Ловк, +19 природный), касательный 13, оторопевший 28
**Базовая Атака/Захват:** +14/+25
**Атака:** *двуручный меч+3* +23 рукопашный (3d6+13/19-20) или удар +20 (2d8+10)
**Полная Атака:** *двуручный меч+3* +23/+18/+13 рукопашный (3d6+13/19-20) или удар +20 (2d8+10)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, заклинания
**Специальные Качества:** Снижение повреждений 10/зло, темновидение 18 м, зрение при низком освещении, иммунитет к кислоте, окаменению и холоду, защитная аура, регенерация 10, устойчивость 10 к электричеству и огню, устойчивость к магии 30, языки
**Спасброски:** Стойк +14 (+18 против яда), Рефл +13, Воля +15
**Параметры:** Сила 25, Ловк 19, Тело 20, Интл 22, Мудр 23, Обн 22
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +21, Концентрация +22, Дипломатия +25, Искусство Побега +21, Использование Веревки +4 (+6 с узлами), Запугивание +23, Отслеживание +23, Поиск +23, Прислушивание +23, Ремесло или Знание (любые четыре) +23, Скрытность +17,Чувство Мотива +23
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Рассекание, Сражение В слепую, Улучшенное Выбивание Оружия, Улучшенная Инициатива
**Среда Обитания:** Любой добро-направленный план
**Организация:** Одиночное, пара
**Серьёзность Вызова:** 16
**Сокровище:** Монет нет; двойные товары; стандартные предм.
**Мировоззрение:** Всегда доброе (любое)
**Улучшенный:** 15–21 КХП (Большое); 22–42 КХП (Огромное)
**Корректировка Уровня:** —

*Существо внешне похоже на сильномускулистого и высокого человека, со смугло-изумрудной кожей, крыльями с белыми перьями и лысой головой.*

Планетары выполняют роли главных генералов армии небожителей. Они также помогают сильным смертным в утверждении добра, в частности в тех, что связаны с битвами с извергами. В высоту планетар достигает 2,7 метров и весит около 225 кг.

### Сражение

Вопреки своим множественным магическим способностям, планетары предпочитают вступать в рукопашный бой со своими *двуручными мечами +3*. Они особенно предпочитают вступать в сражение с извергами.

Природное оружие планетара, а также любое удерживаемое им оружие, принимается как добронаправленное в целях преодоления снижения повреждений.

**Регенерация:** Планетар переносит повреждения от злонаправленного оружия, и заклинаний и эффектов с дескриптором зло.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании—*продолжительное пламя, рассеивание магии, святое уничтожение* (КС 20), *невидимость* (только на себя), *ограниченное восстановление* (КС 18), *снять проклятие* (КС 19), снять страх (КС 17), *излечить болезнь* (КС 19), *общение с умершими* (КС 19); 3/день—*клинковый барьер* (КС 22), *пламенный удар* (КС 21), *слово власти замри*, *оживить погибшего, волны усталости*; 1/день—*землетрясение* (КС 24), *неограниченное восстановление* (КС 23), *массовое очарование чудовищ* (КС 24), *волны изнеможения*. Уровень заклинателя 17-й. КС спасброска основан на Обаянии.

Нижеследующие способности всегда активны на планетаре как заклинания (уровень заклинателя 17-й): *обнаружение зла, обнаружение ям и ловушек, распознание лжи* (КС 20), *видеть невидимое* и *истинное зрение*. Они могут быть рассеяны, но планетар заново может их сактивировать свободным действием.

**Смена облика (Свх):** Планетар способен принимать облик любого Маленького или Среднего гуманоида.

**Заклинания:** Планетары способны активировать жреческие заклинания как жрецы 17-го уровня. Они имеют доступ к двум сферам из следующих: Воздух, Разрушение, Добро, Закон и Война (плюс возможные от его бога). КС спасброска основан на Мудрости.

*Типично Заготовленные Жреческие Заклинания* (6/8/8/7/7/6/6/4/3/2; КС спасброска 16+уровень заклинания): 0—*создать воду, обнаружение магии, руководство, устойчивость* (2), *добродетель*; 1—*благословение* (2), *наслать страх, божественное расположение* (2), *энтропический щит, причинить легкие ранения*, щит судьбы*; 2—*помощь*, воззрение оружия, выносливость медведя, сила быка* (2), *освятить, великолепие орла, удержание персоны*; 3—*инфекция*, дневной свет,-очищение невидимости, молитва* (2), *призыв монстра III, стена ветра*; 4—*смертельная опека, высвобождение, причинить критические ранения*, нейтрализовать яд* (2), *призыв монстра IV*; 5—*сбить колдовство, круг погибели*, рассеять зло, метка справедливости, смещение планов, сила справедливости*; 6—*изгнание, улучшенное рассеивание магии, повредить*, излечение, пир героев, массовое лечение средних ранений*; 7—*диктум, дезинтеграция*, святое слово, регенерация*; 8—*святая аура*, массовое лечение критических ранений, щит закона*; 9—*имплозия, призыв монстра IX (добрый)*.

*Заклинание Сферы. Сферы: Добро и Разрушение.

*Солар*

*Планетар*

*Астральная Дева*

*Иллюстр. Дж. Джарвиса*

## АНГЕЛ СОЛАР

**Большой Внешний (Ангел, Добрый, Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 22d8+110 (209 хп.)
**Инициатива:** +9
**Скорость:** 15 м (10 клеток), полет 45 м (хорошая.)
**Класс Доспеха:** 35 (–1 размер, +5 Ловк, +21 природный), касательный 14, ошеломленный 30
**Базовая Атака/Захват:** +22/+35
**Атака:** *танцующий двуручный меч+5* +35 рукопашный (3d6-+18/19-20) или *длинный составной лук +2* (+5 бонус Силы) +28 стрелковый (2d6+7/x3 плюс уничтожение) или удар +30 (2d8+13)
**Полная Атака:** *танцующий двуручный меч +5* +35/+30/+2-5/+20 рукопашный (3d6+18/19-20) или *длинный составной лук +2* (+5 бонус Силы) +28/+23/+18/+13 стрелковый (2d6-+7/x3 плюс уничтожение) или удар +30 (2d8+13)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, заклинания
**Специальные Качества:** Снижение повреждений 15/эпическое и зло, темновидение 18 м, зрение при низком освещении, иммунитет к кислоте, окаменению и холоду, защитная аура, регенерация 15, устойчивость 10 к электричеству и огню, устойчивость к магии 32, языки
**Спасброски:** Стойк +18 (+22 против яда), Рефл +18, Воля +20
**Параметры:** Сила 28, Ловк 20, Тело 20, Интл 23, Мудр 25, Обн 25
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +30, Дипломатия +34, Искусство Выживания +7 (+9 идя по следам), Искусство Побега +30, Искусство Магии +31, Использование Веревки +5 (+7 с узлами), Концентрация +30, Ремесло или Знание (любые пять) +33, Отслеживание +32, Поиск +31, Прислушивание +32, Скрытность +26, Чувство Мотива +32
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Подвижность, Рассекание, Уворачивание, Улучшенная Инициатива, Улучшенное Выбивание Оружия, Улучшенное Рассекание, Чтение Следов
**Среда Обитания:** Любой добро-направленный план
**Организация:** Одиночное, пара
**Серьёзность Вызова:** 23
**Сокровище:** Монет нет; двойные товары; стандартные предм.
**Мировоззрение:** Всегда доброе (любое)
**Улучшенный:** 23–33 КХП (Большое); 34–66 КХП (Огромное)
**Корректировка Уровня:** —

*Существо напоминает возвышающегося, мощно сложенного человека, с ярко сияющими топазными глазами, и серебристой (или золотистой) кожей, а также мерцающими белыми крыльями.*

Солары самые великие из ангелов, обычно самые приближенные к божеству, или чемпионы кого-то, выполняющего космического масштаба задание (например, уничтожение определенного типа несправедливости). У соларов глубокие командующие голоса, они достигают в высоту до 2,7 метров, а весят около 225 кг.

### Сражение

Солары истинные предводители добра. Лишь самые могущественные изверги могут сравниться с ними в могуществе. Они становятся еще более мощными вместе со своими *танцующими двуручными мечами +5*, и *длинными составными луками +2*, из которых они стреляют стрелами уничтожения.

Природное оружие солара, а также любое удерживаемое им оружие, принимается как добронаправленное и эпическое в целях преодоления снижения повреждений.

**Регенерация (Экс):** Солар переносит повреждения от эпического злонаправленного оружия, и заклинаний и эффектов с дескриптором зло.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании—*помощь, оживить объекты, общение, продолжительное пламя, улучшенное рассеивание магии, якорь измерений, святое уничтожение* (КС 21), *заключение* (КС 26), *невидимость* (только на себя), *ограниченное восстановление* (КС 19), *полиморфирование* (только на себя), *снять проклятие* (КС 20), *снять страх* (КС 18), *излечить болезнь* (КС 20), *говорить с мертвыми* (КС 20), *волны усталости, противостоять энергии, призыв монстра VII*; 3/день—*клинковый барьер* (КС 23), *землетрясение* (КС 25), *излечить* (КС 23), *массовое очарование чудовищ* (КС 25), *постоянство, воскрешение, волны изнеможения*; 1/день—*неограниченное восстановление* (КС 24), *слово власти ослепни, слово власти умри, слово власти замри, призматические брызги* (КС 24), *желание*. Уровень за-

клинателя 20-й. КС спасброска основан на Обаянии.

Нижеследующие способности всегда активны на соларе как заклинания (уровень заклинателя 20-й): *обнаружение зла, обнаружение ям и ловушек, распознание лжи* (КС 21), *видеть невидимое* и *истинное зрение*. Они могут быть рассеяны, но солар заново может их сактивировать свободным действием.

**Смена облика (Свх):** Солар способен принимать облик любого Маленького или Среднего гуманоида.

**Заклинания:** Солары способны активировать жреческие заклинания как жрецы 20-го уровня. Они имеют доступ к двум сферам из следующих: Воздух, Разрушение, Добро, Закон или Война (плюс возможные от его бога). КС спасброска основан на Мудрости.

*Типично Заготовленные Жреческие Заклинания* (6/8/8/8/7/7/6/6/5/5; КС спасброска 17+уровень заклинания): 0—*создать воду, обнаружение магии, руководство(2), устойчивость* (2); 1—*благословение* (2), *наслать страх, божественное расположение* (2), *энтропический щит, скрывающий туман*, щит судьбы*; 2—*воззрить оружия, выносливость медведя (2), сила быка* (2), *освятить, орлиное великолепие, духовное оружие*; 3—*дневной свет*, *очищение невидимости,круг волшебства против зла, волшебное одеяние*, молитва* (2), *защита от энергии, стена ветра*; 4—*смертельная опека (2), высвобождение (2), нейтрализовать яд* (2), *божественная сила*; 5—*сбить колдовство, контроль ветров, рассеять зло, смещение планов, сила справедливости (2), символ боли*; 6—*изгнание, цепь молний*, пир героев, массовое лечение средних ранений, смерть нежити, слово восстановления*; 7—*контроль погоды*, разрушение, диктум, эфирный скачок, святое слово, регенерация*; 8—*огненный шторм, святая аура, массовое лечение критических ранений* (2), *ураган*; 9—*эфирность, орда элементалей (воздух), массовое лечение, чудо, буря мести*.

*Заклинание Сферы. Сферы: Воздуха и Войны.

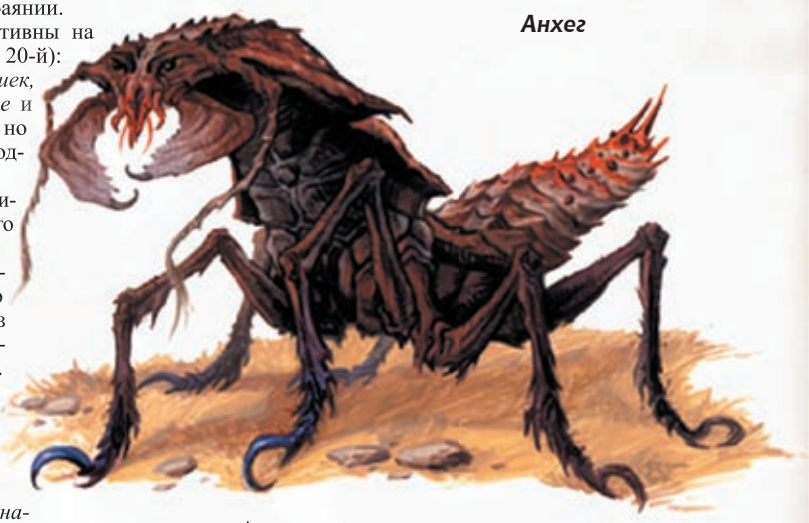
## АНХЕГ

**Большой Магический Зверь**
**Кубики Хит-Поинтов:** 3d8+12 (28 хп.)
**Инициатива:** +0
**Скорость:** 9 м (6 клеток), роясь 6 м
**Класс Доспеха:** 18 (–1 размер, +1 природный), касательный 9, оторопевший 18
**Базовая Атака/Захват:** +3/+12
**Атака:** укус +7 рукопашный (2d6+7 плюс 1d4 кислота)
**Полная Атака:** укус +7 рукопашный (2d6+7 плюс 1d4 кислота)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Улучшенный захват, кислотный плевок
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, зрение при низком освещении, ощущение сотрясений почвы 18 м
**Спасброски:** Стойк +6, Рефл +3, Воля +2
**Параметры:** Сила 21, Ловк 10, Тело 17, Интл 1, Мудр 13, Обн 6
**Навыки:** Взбирание +8, Отслеживание +3, Прислушивание +6
**Отличительные Черты:** Настороженность, Прочность
**Среда Обитания:** Теплые луга
**Организация:** Одиночное или кластер (2–4)
**Серьёзность Вызова:** 3
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 4 КХП (Большое); 5–9 КХП (Огромное)
**Корректировка Уровня:** —

*Из земли, разбрызгивая камнями и землей, появилось огромное сегментированное существо с тонкими ногами, каждая из которых заканчивается острым когтем. Все тело покрыто прочным хитиновым панцирем бурого цвета, а над мощными мандибулами видны мерцающие черные глаза, которые уставились прямо на вас.*

Анхег роющееся чудовище, которое обожает поедать свежее мясо.

У анхега шесть ног, некоторые из разновидностей желтоватой окраски, а не коричневой. В длину они достигают до 3 метров, а весят около 360 кг.



***Анхег***

Анхег прорывается с помощью своих ног и мандибул. Обычно пробуривающийся анхег не оставляет позади себя пригодный для использования туннель, но способен создавать туннели; тогда он роется при половине своей скорости. Очень часто он вырывает сеть туннелей в 12 метрах от поверхности в черноземе лесов и сельскохозяйственных земель. Обычно туннель 1,5 метра в ширину и высоту, и длиной от 18 до 45 метров ((1d10+5)×10). Расширенные окончания туннелей служат временными логовами для сна, еды и времяпровождения.

Анхег способен употреблять полуразложившуюся органическую материю, но предпочитает, свежую плоть. Будучи голодным, анхег способен убить крестьянина, поэтому существо часто обитает возле обрабатываемых земель. Его система туннелей переплетает почву проходами с воздухом и водой, а он также добавляет удобрения.

### СРАЖЕНИЕ

Анхег обычно залегает в 1,5–3,0 метрах под поверхностью до тех пор, пока его усы не замечают приближения жертвы. Затем он вырывается и атакует. (Принимайте это как стремительность, даже если анкхег и не продвинулся на 3 метра до атаки).

Выводки анхегов занимают одну территорию, но никогда не действуют сообща. Если одновременно нападают несколько, то каждый старается схватить разного противника. Если жертв недостаточно, двое могут схватиться за одну и ту же жертву, и стараться затянуть её к себе.

**Улучшенный Захват (Экс):** Чтобы использовать эту способность, анхег должен успешно провести атаку укуса. Затем он может начать проводить свободную проверку захвата, не провоцируя благоприятную атаку. После того как анхег схватил жертву, он постарается улизнуть в свой туннель, утягивая при этом за собой жертву.

**Кислотный Плевок (Экс):** Один раз в 6 часов, на 9 м линию; повреждения 4d4 от кислоты, Рефлекс КС 14 половина. Одна такая атака полностью истощает запасы кислоты анкхега на 6 часов. Он не может проводить кислотный плевок и причинять повреждения кислотой одновременно на протяжении этого времени. КС спасброска основан на Телосложении.

Анхег не применяет эту способность, если он отрезан от отступления или видит её бесполезность. Обычно он выстреливает кислотой, когда его хит-поинты ниже половины, или когда ему не удается успешно произвести захват против оппонента.

## АРАНЕА

**Средний Магический Зверь (Изменяющий облик)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 3d10+6 (22 хп.)
**Инициатива:** +6
**Скорость:** 15 м (10 клеток), взбираясь 7,5 м
**Класс Доспеха:** 13 (+2 Ловк, +1 природный), касательный 12, оторопевший 11
**Базовая Атака/Захват:** +3/+3
**Атака:** Укус +5 рукопашный (1d6 плюс яд)
**Полная Атака:** Укус +5 рукопашный (1d6 плюс яд)

**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Заклинания, паутина, яд
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, зрение при низком освещении, смена облика
**Спасброски:** Стойк +5, Рефл +5, Воля +4
**Параметры:** Сила 11, Ловк 15, Тело 14, Интл 14, Мудр 13, Обн 14
**Навыки:** Взбирание +14, Искусство Побега +5, Концентрация +8, Отслеживание +6, Прислушивание +6, Прыжки +13
**Отличительные Черты:** Железная Воля[Б], Искусное Владение Оружием, Улучшенная Инициатива
**Среда Обитания:** Теплые леса
**Организация:** Одиночное или колония (3–6)
**Серьёзность Вызова:** 4
**Сокровище:** Стандарт монеты, двойные товары, стандарт предм.
**Мировоззрение:** Обычно нейтральное
**Улучшенный:** По классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +4

*Существо похоже на ужасного паука, но под мандибулами у него видны две маленькие человекоподобные руки.*

Аранеа – интеллектуальный, изменяющий свой облик паук, наделённый чародейскими силами. В своем природном облике он напоминает большого паука, с сумковидным телом, и чуть больше за человеческое телом. У него есть клыки-мандибулы как и у обычного паука. Две руки расположенные ниже мандибул достигают в длину до 0,6 метров каждая. На каждой руке есть пальцы из четырех сочленений, и из двух сочленений большие пальцы.

Аранеа весит около 67,5 кг, а мешок в задней части тела содержит мозг.

Аранеи говорят на Общем и языке Сильван.

## СРАЖЕНИЕ

Аранеа стремится избегать физического боя, и старается использовать лишь свою паутину и заклинания. В самой битве в первую очередь она старается обездвижить или вывести из строя самых агрессивных из противников. Очень часто аранеи наносят временные повреждения, для того чтобы потом их освободить за выкуп.

**Яд (Экс):** Ранение, Стойкость КС 13, первичное повреждение 1d6 Сила, вторичное 2d6 Сила. КС спасброска основан на Телосложении.

**Заклинания:** Аранеа активирует заклинания как чародей третьего уровня. Она предпочитает заклинания иллюзий и очарований, избегая заклинаний связанных с огнем.

*Типично Знаемые Заклинания Чародея* (6/6; КС спасброска 12+уровень заклинания): 0—*вспышка, обнаружение магии, призрачный звук, свет, устойчивость*; 1—*доспех мага, молчаливый образ, сон*.

**Паутина (Экс):** В форме паука или гибрида (смотрите ниже) аранеа может метать паутину до шести раз в день. Эта атака подобна атаке с паутиной, но имеет максимальный диапазон 15 метров, а эффективность против существ вплоть до Большого размера. Паутина приковывает цель к месту, не позволяя ей передвигаться.

Опутанное существо может попытаться вывернутся пройдя проверку Искусство Побега (КС 13), или разорвать Силой паутину КС 17. КС проверки основан на Телосложении, а КС для проверки Силы включает в себя +4 расовый бонус. У паутины 6 хит-поинтов, прочность 0, и она переносит двойные повреждения от огня.

**Смена облика (Свх):** Природная форма аранеи – Средний ужасный паук. Она может принимать два других облика. Первый: уникальный Маленький или Средний гуманоид; аранеа в своей форме гуманоида всегда принимает ту же внешность и особенности, как и при похожем эффекте ликантропии. В облике гуманоида аранеа не может применять свои атаки ядом, укуса или паутины.

Второй облик – Средний полупаук-полугуманоид. На первый взгляд в этой форме у неё вид гуманоида, но проверка Отслеживания КС 18, позволит заметить у существа клыки и прядильные органы. Аранеа сохраняет свой укус атаки, паутины и яда, а также может удерживать оружие и носить доспехи. В гибридной форме скорость аранеи 9 метров (6 клеток) (30 фт.).

Аранеа находится в одной форме до тех пор, пока она не решит, принять новую. Смену облика невозможно рассеять, а также при смерти аранеа не возвращается к своей исходной форме. Однако заклинание *истинное зрение* открывает её исходную форму когда она в гибридной форме или гуманоидной.

**Навыки:** У аранеи +2 расовый бонус к Прыжкам, Прислушиванию и Отслеживанию. У них +8 расовый бонус к проверкам Взбирания, и она всегда может взять прием 10 даже если под угрозой или есть помехи.

# АРХОНТ

Архонты небожители с плана Селестия. Они полностью целеустремленны в защите своего плана, а также считают себя защитниками всех невинных от зла или несправедливости. Они природные враги извергов (существ из нижних планов), и в частности демонов.

Архонты говорят на Небесном, Адском и Драконьем, но способны также общаться практически с любым существом благодаря своей способности языки.

## СРАЖЕНИЕ

Архонты никогда не нападают без провокации со стороны врага (хотя их всепоглощающее стремление к законному добру делает их легко провоцируемыми). Они избегают нанесения вреда, по возможности, другим добрым существам, и применяют не-повреждающие заклинания или атаки оружием, чтобы наносить временные повреждения. Однако злой архонт беспощаден в своей ярости, вне зависимости от мировоззрения своего противника.

Обычно архонты предпочитают встречаться с врагом лицом к лицу, и один на один, но если численность врага превосходит их, они все равно предпочитают бой, даже в неравных условиях (хотя в таких случаях применяют тактику нападение – отступление, или же удержание на расстоянии, атакуя врага магией, прежде чем ринутся в рукопашный бой).

**Особенности Архонтов:** Архонт располагает следующими особенностями (если отдельно не отмечено в описании существа).

—Темновидение в диапазоне 18 метров и зрение при низкой освещённости.

—Аура угрозы (Свх): Аура справедливости окружает сражающегося, или гневного архонта. Любое враждебно настроенное существо в пределах 6 метров от архонта, обязано пройти проверку Воли чтобы противостоять этому эффекту. КС спасброска зависит от типа архонта, показателя Обаяния, и включает в себя расовый бонус +2. Те, кто неудачно прошёл проверку, переносят –2 штраф к атакам, КД, и спасброскам на последующие 24 часа, или до тех пор, пока успешно не проведут атаку по генерирующему ауру архонту. Существо устоявшее, или сбившее с себя эффект, не может попасть под эффект ауры того же архонта на 24 часа.

—Иммунитет к электричеству и окаменению.

—+4 расовый бонус к спасброскам против ядов.

—Круг Волшебства против Зла (Свх): Эффект круга волшебства против зла всегда окружает архонта (уровень заклинателя равен КХП архонта). (Защитные преимущества от круга не включены в блоки параметров архонта).

—Телепорт (Свх): При желании архонты способны применять *неограниченный телепорт* как заклинанием (уровень заклинателя 14-й), за исключением того, что существо способно транспортировать лишь себя, и 22,5 кг. объектов.

—Языки (Свх): Все архонты способны говорить с любым

существом, обладающим речью, так будто действием заклинания *языки* (уровень заклинателя 14-й). Эта способность всегда активна.

## АРХОНТ СВЕТЛЯЧОК

**Маленький Внешний (Архонт, Добрый, Экстрапланарный, Законный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 1d8 (4 хп.)
**Инициатива:** +4
**Скорость:** полет 18 м (прекрасная.) (12 клеток) (40 фт.)
**Класс Доспеха:** 15 (+1 размер, +4 природн.), касат. 11, ороп. 15
**Базовая Атака/Захват:** +1/–8
**Атака:** луч света +2 стрелковый, касательное (1d6)
**Полная Атака:** 2 луча света +2 стрелковый, касательное (1d6)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности
**Специальные Качества:** Аура угрозы, снижение повреждений 10/зло и магия, темновидение 18 м, зрение при низком освещении, иммунитет к электричеству и окаменению, круг волшебства против зла, телепорт, языки
**Спасброски:** Стойк +2 (+6 против яда), Рефл +2, Воля +2
**Параметры:** Сила 1, Ловк 11, Тело 10, Интл 6, Мудр 11, Обн 10
**Навыки:** Дипломатия +4, Знание (планы) +2, Концентрация +4, Отслеживание +4, Прислушивание +4, Чувство Мотива +4
**Отличительные Черты:** Улучшенная Инициатива
**Среда Обитания:** Семь Горных Небес Селестии
**Организация:** Одиночное, пара или отряд (3–5)
**Серьёзность Вызова:** 2
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда законно доброе
**Улучшенный:** 2–4 КХП (Маленькое)
**Корректировка Уровня:** —

*К вам подлетает небольшой светящийся шарик.*

Архонты светлячки выглядят как светящиеся шарики, которые мерцают настолько же ярко, насколько светят факелы. Лишь уничтоженные они гаснут, хотя иногда они могут попытаться скрыть его.

Светлячки очень дружественны, всегда готовы оказать помощь изо всех своих сил. Однако их тела лишь газообразные сферы, и поэтому они слишком слабы чтобы переносить какой-нибудь материал. Говорят эти архонты мягкими, музыкальными голосами.

### Сражение

Архонты светлячки очень редко вступают в рукопашный бой. Обычно они подлетают настолько близко, чтобы противник попал в ауру гнева, а затем отлетая поражать его своими лучами. Эти архонты предпочитают концентрироваться на одном противнике, стараясь как можно быстрее сократить численность противников.

**Аура Угрозы (Свх):** Воля КС 12, нейтрализует.

**Луч Света (Экс):** Диапазон поражения луча светлячка 9 метров. Эта атака проходит сквозь любое снижение повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании – *помощь, обнаружения зла, продолжительное пламя*. Уровень заклинателя 3-й.

## АРХОНТ ГОНЧАЯ

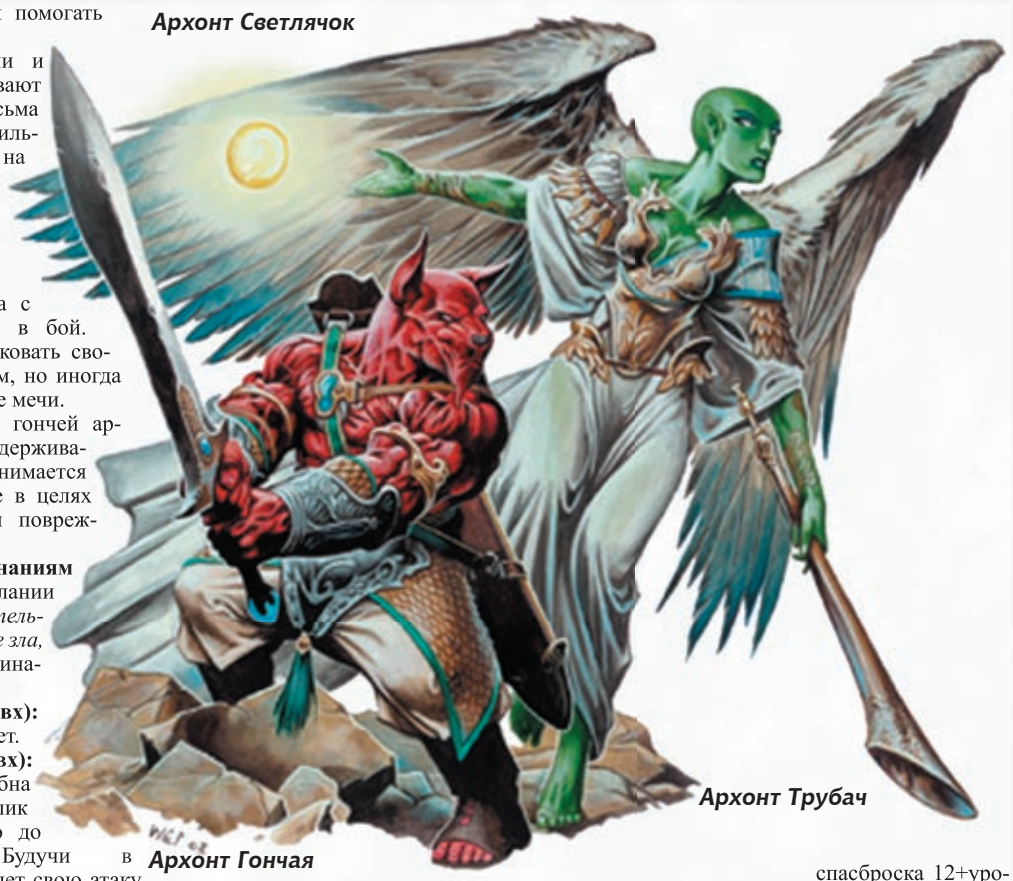
*Крепко сложенный гуманоид с собачей головой, выглядящий и умиротворенным, и готовым к действию. Позади его широкой спины виден двуручный меч, а его экспрессии выражают защиту и разумность.*

Архонты гончие выглядят как люди с хорошо развитой мускулатурой, но у которых собачьи головы. Они стремятся за-

| | **Архонт, Гончая**<br>**Средний Внешний (Архон, Добрый, Экстрапланарный, Законный)** | **Архонт, Герой Гончая, Паладин 11-го уровня**<br>**Средний Внешний (Архонт, Добрый, Экстрапланарный, Законный)** |
|---|---|---|
| **Кубики Хит-Поинтов** | 6d8+6 (33 хп.) | 6d8+18 плюс 11d10+33 (143 хп.) |
| **Инициатива** | +8 | +4 |
| **Скорость** | 12 м (8 клеток) (40 фт.) | 9 м в полных пласт. доспехах (8 клеток) (60 фт.); базовая 12 м (40 фт.) |
| **Класс Доспеха** | 19 (+9 природн.), касат. 10, ороп. 19 | 30 (+9 природн., +11 *пластинчатые доспехи +3*), касат. 10, ороп. 30 |
| **Базовая Атака/Захват** | +6/+8 | +17/+22 |
| **Атака** | Укус +8 рукопашный (1d8+2) или двуручный меч +8 рукопашный (2d6+3/19-20) | *двуручный меч холода* +2 +25 рукопашный (d26+9/19–20) или укус +22 рукопашный (1d8+5) |
| **Полная Атака** | Укус +8 рукопашный (1d8+2) и удар +3 рукопашный; или двуручный меч +8/+3 рукопашный (2d6+3/19-20) и укус +3 рукопашный (1d8+1) | *двуручный меч холода* +2 +25/+20/+15/ рукопашный (d26+9/19–20) и укус +17 рукопашный (1d8+2); или укус +22 рукопашный (1d8+5) и удар +17 рукопашный |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 1,5 м/1,5 м | 1,5 м/1,5 м |
| **Специфические Атаки** | Подобные заклинаниям способности | Подобные заклинаниям способности, поразить зло, изгнание нежити 6/день |
| **Специальные Качества** | Аура угрозы, смена облика, снижение поврежд. 10/зло, темновидение 18 м, иммунитет к электричеству и окаменению, круг волшебства против зла, острый нюх, устойчивость к магии 16, телепорт, языки | Аура угрозы, смена облика, снижение поврежд. 10/зло, темновидение 18 м, иммунитет к электричеству и окаменению, круг волшебства против зла, острый нюх, устойчивость к магии 27, телепорт, языки, способности паладина |
| **Спасброски** | Стойк +6 (+10 против яда), Рефл +5, Воля +6 | Стойк +18 (+22 против яда), Рефл +11, Воля +13 |
| **Параметры** | Сила 15, Ловк 10, Тело 13, Интл 10, Мудр 10, Обн 12 | Сила 21, Ловк 10, Тело 16, Интл 8, Мудр 14, Обн 16 |
| **Навыки** | Бесшумное Передвижение +9, Дипломатия +3, Искусство Выживания +10* (+12 по следам), Концентрация +10, Отслеживание +10, Прислушивание +10, Прыжки +15, Скрытность +9*, Чувство Мотива +10 | Дипломатия +19, Езда Верхом +14, Искусство Выживания +2*, Концентрация +20, Отслеживание +10, Прислушивание +10, Прыжки +15, Скрытность +2*, Чувство Мотива +19 |
| **Отличительные Черты** | Мощная Атака, Улучшенная Инициатива, Чтение Следов | Лидерство, Сражение Верхом, Чтение Следов, Улучшенное Владение оружием (двуручный меч), Улучшенная Инициатива, Энергичная Атака |
| **Среда Обитания** | Семь Горных Небес Селестии | Семь Горных Небес Селестии |
| **Организация** | Одиночное, пара или отряд (3–5) | Одиночное или с подростком бронзовым драконом |
| **Серьёзность Вызова** | 4 | 16 |
| **Сокровище** | Монет нет; двойные товары; стнадартные предметы | Монет нет; двойные товары; стнадартные предметы |
| **Мировоззрение** | Всегда законно доброе | Всегда законно доброе |
| **Улучшенный** | 7–9 КХП (Среднее); 10–18 КХП (Большое) | По классу персонажа |
| **Корректировка Уровня** | +5 | +5 |

щищать невиновных и помогать беззащитным от зла.

Их широкие плечи и мощные кулаки указывают на то, что гончие весьма опытные бойцы. А их сильные ноги указывают на то, что отступающим врагам вряд ли удастся далеко бежать.



Архонт Светлячок

Архонт Трубач

Архонт Гончая

## Сражение

Гончие архонты всегда с готовностью вступают в бой. Они предпочитают атаковать своим природным оружием, но иногда применяют и двуручные мечи.

Природное оружие гончей архонта, а также любое удерживаемое им оружие, принимается как добронаправленное в целях преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании – *помощь, продолжительное пламя, обнаружение зла, послание*. Уровень заклинателя 6-й.

**Аура Угрозы (Свх):** Воля КС 16 нейтрализует.

**Смена Облика (Свх):** Гончая архонт способна принимать любой облик собаки от Маленького до Большого размера. Будучи в облике пса, архонт теряет свою атаку укуса, удара и двуручного меча, но приобретает укус выбранного облика. Для целей этой способности вы можете выбирать любое волкообразное или собакообразное существо из типа животное.

**Навыки:** *Будучи в облике собаки гончая получает +4 условный бонус к проверкам Скрытности или Искусства Выживания.

## ГЕРОЙ ГОНЧЕЙ АРХОНТА

Эти герои могут быть могущественными чемпионами справедливости, всецело поглощенными своим целям, и уничтожению зла во всех его проявлениях.

## Сражение

Со временем герой гончих привыкают к своему оружию. Они предпочитают атаковать своими *святыми двуручными мечами*, вместо применения атак укуса или удара.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании – *помощь, продолжительное пламя, обнаружение зла, послание*. Уровень заклинателя 6-й.

**Аура Угрозы (Свх):** КС спасброска для ауры гнева (КС 18) откорректирован из-за более высокого показателя Обаяния.

**Поразить Зло (Свх):** Три раза в день герой гончей архонта может провести обычную рукопашную атаку с бонусом +3, и нанести дополнительных 11 пунктов повреждений злому противнику.

**Смена Облика (Свх):** Гончая архонт способна принимать любой облик собаки от Маленького до Большого размера. Будучи в облике пса архонт теряет свою атаку укуса, удара и двуручного меча, но приобретает укус выбранного облика. Для целей этой способности вы можете выбирать любое волкообразное или собакообразное существо из типа животное.

**Навыки:** *Будучи в облике собаки гончая получает +4 условный бонус к проверкам Скрытности или Искусства Выживания.

**Способности Паладина:** Аура храбрости, аура добра, *обнаружение зла*, *божественное изящество, божественное здоровье, исцеляющие руки* (33 пункта/день), *излечить болезнь* 2/неделю, особый скакун (бронзовый дракон подросток).

*Типично Заготовленные Заклинания Паладина* (2/2; КС спасброска 12+уровень заклинания); 1 – *божественное расположение, защита от зла;* 2 – *сила быка, великолепие орла*.

**Имущество:** *+3 полные пластинчатые доспехи, двуручный меч из холоднокованого железа +2*.

## Скакуны Героев Гончей Архонта

Отправляясь в путь своих приключений большинство героев гончих архонтов дружатся с бронзовыми драконами, которые затем выступают у архонтов в роли скакунов. Дружба между этими скакунами и их небесными наездниками перерастает в более тесную связь, связь между паладином и скакуном. По природе архонты и драконы являются природными союзниками и друзьями, как и предполагается двум могущественным слугам космического правосудия. Скакун подросток бронзового дракона получает 2 дополнительных КХП, 4 пункта Силы, и +4 бонус к природному доспеху, улучшенное уворачивание, +3 метра ко всем своим режимам передвижения. Однако дракон не может управлять остальными существами своего вида, как это могут остальные существа.

## ГОНЧИЕ АРХОНТЫ КАК ПЕРСОНАЖИ

У гончих архонтов следующие свойства.

—+4 к Силе, +2 к Телосложению, +2 к Мудрости, +2 к Обаянию.

—Средний размер.

—Базовое наземное передвижение 12 метров.

—Расовый Кубик Хит-Поинтов: Гончая архонта начинает с шестью уровнями внешнего ,что дает ему 6d8 Кубиков Хит-Поинтов, базовый бонус атаки +6, и базовые бонусы спасбросков Стойк +5, Рефл +5 и Воля +5.

—Расовые Навыки: Как Внешний гончая архонт получает пункты навыков равные 9x(8+мод-тор Интл). Его классовыми навыками являются: Концентрация, Скрытность, Прыжки, Прислушивание, Бесшумное передвижение, Чувство Мотива, Отслеживание и Искусство Выживания.

—Расовые черты: По своим уровням гончая архонт получает три отличительных черты.

—+9 природный бонус доспеха.

—Природное Оружие: Укус (1d8) и удар (1d4).

—Свойства Архонтов (смотрите стр. 16): Темновидение 18 м, зрение при низком освещении, аура угрозы (Воля КС 15-+мод-тор Обаяния персонажа), иммунитет к электричеству и окаменению, +4 расовый бонус к спасброскам против яда,

Иллюстр. В. Рейнольдса

круг волшебства против зла, телепорт, языки.

—Специфические Атаки: Подобные заклинаниям способности.

—Специальные Качества: Смена облика, снижение повреждений 10/зло, острый нюх, устойчивость к магии 16+классовые уровни.

—Автоматические Языки: Небесный. Бонусные Языки: Общий, Драконов, Адский.

—Желаемый класс: Рейнджер.

—Корректировка уровня: +5.

### АРХОНТ ТРУБАЧ

**Средний Внешний (Архонт, Добрый, Законный, Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 12d8+72 (126 хп.)
**Инициатива:** +7
**Скорость:** 12 м (8 клеток) (40 фт.), полет 27 м (хорошая.)
**Класс Доспеха:** 27 (+3 Ловк, +14 природн.), касат. 13, отороп. 24
**Базовая Атака/Захват:** +12/+17
**Атака:** *двуручный меч +4* +21 рукопашный (2d6+11/19-20)
**Полная Атака:** *двуручный меч +4* +21/+16/+11 рукопашный (2d6+11/19-20)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, игра на трубе
**Специальные Качества:** Аура угрозы, снижение повреждений 10/зло, темновидение 18 м, иммунитет к электричеству и окаменению, круг волшебства против зла, устойчивость к магии 29, языки
**Спасброски:** Стойк +14 (+18 против яда), Рефл +11, Воля +11
**Параметры:** Сила 20, Ловк 17, Тело 23, Интл 16, Мудр 16, Обн 16
**Навыки:** Актерство (духовые инструменты)+ 18, Бесшумное Передвижение +18, Дипломатия +20, Езда Верхом +20, Знание (одно любое) +18, Искусство Побега +18, Использование Веревки +3 (+5 с узлами), Концентрация +21, Отслеживание +18, Приручение Животных +18, Прислушивание +18, Чувство Мотива +18
**Отличительные Черты:** Боевые Рефлексы, Мощная Атака, Рассекание, Сражение в Слепую, Улучшенная Инициатива
Среда Обитания: Семь Горных Небес Селестии
**Организация:** Одиночное, пара или отряд (3–5)
**Серьёзность Вызова:** 14
**Сокровище:** Монет нет; двойные товары; стандартные предм.
**Мировоззрение:** Всегда законно доброе
**Улучшенный:** 13–18 КХП (Среднее); 19–36 КХП (Большое)
**Корректировка Уровня:** +8

*Это существо выглядит как зеленый, крылатый эльф сверхприродной красоты и доброты. Оно удерживает массивную серебряную трубу, из которой исходят пронизывающие, затрагивающие самые укромные закоулки души, звуки.*

Архонты трубачи выполняют роль небесных посыльных и геральдов, хотя их боевые способности стоят на высоком уровне. Каждый из них носит с собой сверкающую серебряную трубу длинной 1,8 метра.

### Сражение

Обычно архонты трубачи стараются избегать ближнего боя, предпочитая применять на своих противниках заклинания, и возвращаться к своим обязанностям. Если же все же вынуждены вступить в сражение, они играют на трубе, а затем яростно кидаются в сражение.

Природное оружие архонта трубача, а также любое удерживаемое им оружие, принимается как добро- и законно-направленное направленное в целях преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании – *помощь, продолжительное пламя, обнаружение зла, послание*. Уровень заклинателя 12-й.

**Аура Угрозы (Свх):** Воля КС 21 нейтрализует.

**Заклинания:** Архонты трубачи активируют жреческие заклинания как жрецы 14-го уровня. У трубача есть доступ к двум из ниже перечисленных сфер: Воздух, Разрушение, Добро, Закон или Война (плюс любые от его бога). КС спасброска основан на Мудрости.

*Типично Заготовленные Заклинания Жреца* (6/7/7/6/5/4/4/3; КС 13+уровень заклинания): 0 – *обнаружении магии, свет, очищение пищи и питья, чтение магии, устойчивость* (2); 1 – *благословение* (2), *божественное расположение* (2), *защита от хаоса*, убежище, щит судьбы*; 2 – *помощь*, сила быка* (2), *освятить, ограниченное восстановление, мудрость совы* (2); 3 – *дневной свет, очищение невидимости, круг волшебства против хаоса*, волшебное одеяние, защита от энергии* (2); 4 – *высвобождение, божественная сила, святое поражение*, нейтрализация яда, иммунитет к заклинаниям*; 6 – *клинковый барьер*, изгнание, излечение, смерть умершим*; 7 – *диктум*, святое слово, массовое лечение серьезных ранений*.

*Заклинание сферы. Сферы: Добро и Закон.

**Игра на трубе (Свх):** Играя на трубе, архонт создает музыку непревзойденной красоты, до такой степени, что она способна парализовать слушающего. Все существа за исключением архонтов в пределах 30 метров от источника должны пройти проверку Стойкости против КС 19, или быть парализованными на 1d4 раунда. КС спасброска основан на Обаянии. Архонт также может свободным действием приказывать своей трубе становится *двуручным мечом +4*.

Если же труба похищена, то в других руках она становится грудой ненужного металла, но до тех пор, пока её обладатель вновь не возьмет её в руки. Несчастья обрушаться на любого вора пойманного с таким предметом.

## АХАЙИРАЙ

**Большой Внешний (Злой, Экстрапланарный, Законный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 6d8+12 (39 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 15 м (10 кл.) (50 фт.)
**Класс Доспеха:** 20 (–1 размер, +1 Ловк, +10 природн.), касат. 10, отороп. 19
**Базовая Атака/Захват:** +6/+14
**Атака:** Когти +9 рукопашный (2d6+4)
**Полная Атака:** 2 когтя +9 рукопашный (2d6+4) и укус +4 рукопашный (4d6+2)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** Черное Облако
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, устойчивость к магии 19
**Спасброски:** Стойк +7, Рефл +6, Воля +7
**Параметры:** Сила 19, Ловк 13, Тело 14, Интл 11, Мудр 14, Обн 16
**Навыки:** Баланс +10, Бесшумное Передвижение +10, Взбирание +13, Дипломатия +5, Отслеживание +11, Прислушивание +11, Прыжки +21, Скрытность +6, Чувство Мотива +11
**Отличительные Черты:** Подвижность, Уворачивание, Энергичная Атака
**Среда Обитания:** Адское Побоище Ахерона
**Организация:** Одиночное, или стая (5–8)
**Серьёзность Вызова:** 5
**Сокровище:** Двойной стандарт
**Мировоззрение:** Всегда законно злое
**Улучшенный:** 7–12 КХП (Большое); 13–18 КХП (Огромное)
**Корректировка Уровня:** —

*Большое существо, расположенное на четырех страусоподобных ногах. У него птице образное тело, покрытое перьями, размером с маленькую лошадь, расположенное поверх ног. Перья варьируют в окраске от бурого до красного, а ужасные когти на ногах мерцают, будто отполированный металл.*

Ахайираи массивные агрессивные 4,5 метровые птицы, которые проживают на плане Ахерон, редко встречаемые где ещё либо. Единственная их привязанность – пытки. Они умны, злые и плотоядные.

Ахайираи говорят на Адском и весят около 337,5 кг.

### СРАЖЕНИЕ

В ближнем бою ахайираи атакуют своими двумя из своих четырех ног, и стараются укусить своим мощным клювом. Они часто применяют черту Энергичная Атака, чтобы быстро проатаковать, а затем отступить из диапазона противника, чтобы тот не смог контратаковать.

Любое из природных оружий ахайирая, а также из тех что он удерживает, принимаются при прохождении снижения повреждений как зло- и законно-намеренные.

**Черное Облако (Экс):** До трех раз в день ахайираи способны выпускать душащее, токсичное черное облако. Те, кто в пределах 3 метров от существа сразу же переносят 2d6 по-

*Ахайирай*

*Иллюстр. Барджеста С. Вуда*

вреждений. Также им нужно пройти проверку Стойкости, или на три часа они попадут под подобие заклинание *безумие* (уровень заклинателя 16). КС спасброска основан на Телосложении.

## БАРДЖЕСТ

*Внушающее ужас, волкоподобное чудовище с мехом синего оттенка, длинными острыми когтями, и мерцающими демоническим интеллектом, наполненные ненавистью, резко мерцающие во тьме глазами.*

Барджест волкообразный изверг, который способен принимать облик волка или гоблина. В своем естественном облике он напоминает гоблино-волкообразного гибрида с ужасными челюстями и острыми клыками. Барджесты приходят в мир, чтобы кормиться кровью и душами, а поэтому становится все сильнее. В детстве барджесты практически неотличимы от волков, за исключением своего размера и когтей. Взрослея, они становятся больше и сильнее, их кожа становится темнее до бордово-красного, и иногда полностью синей. Зрелый барджест, такой как описанный здесь достигает в длину 1,8 метра, и весит около 80 кг. Когда существо ощущает стимул к действию, глаза барджеста начинают светиться оранжевым сиянием.

Говорят барджесты на языках Воргов, Гоблинов и Адском.

### СРАЖЕНИЕ

Барджесты могут атаковать своими когтями и клыками вне зависимости от своего облика, и обычно не применяют оружие. Хотя им нравится убивать, они не сильно любят непосредственное сражение, предпочитая при возможности атаковать из засады. Барджесты начинают сражение с использования *крушащейся надежды* и *очарования чудовища*, чтобы выбить своих оппонентов из колеи. Они стараются избегать основного источника силы противника.

Природное оружие барджеста, а также любое удерживаемое им оружие, принимается как зло- и законнонаправленное в целях преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании: *мерцание, левитация, сбить с толку (КС 14), ярость (КС 15)*; 1/день – *очарование монстра (КС 16), крушащаяся надежда (КС 16), дверь измерений*. Уровень заклинателя равен КХП барджеста. КС спасброска основан на Обаянии.

**Пожирание (Свх):** Когда барджест убивает своего оппонента гуманоида, он может сожрать его тело, поглотив как жизненные так и духовные силы. Это полнораундовое действие. Пожирание уничтожает тело жертвы и предвращает любую возможность его ожиления или воскрешения, что может потребовать часть тела. Существует 50% шанса того, что такие заклинания как *чудо* или *истинное воскрешение* смогут вернуть к жизни погибшего. Проверяйте единожды для каждого существа по отдельности. Если проверка неудачна, то существо не может быть вернутым к жизни через магию смертных.

Поглощая таким способом свои жертвы барджест повышает количество своих Кубиков Хит-Поинтов. За каждые три жертвы принятых таким образом, барджест получает 1 Кубик Хит-Поинта, а его Сила, Телосложение и природный доспех повышаются на +1. Его бонусы атаки и спасбросков обычным способом как и для внешнего с его Кубиками Хит-Поинтов, точно также он обычным методом получает пункты навыков, черты и повышение показателей параметров. Барджесты лишь улучшаются если они поглощают тела существ, чьи КХП или уровни равны или превышают его собственные КХП. Барджест который благодаря поглощению достиг 9 КХП, сразу же становится великим барджестом по завершению этого действия.

**Смена Облика (Свх):** Барджест способен принимать облик гоблина или волка в стандартное действие. В форме гоблина он не может применять свое природное оружие, но может удерживать оружие и носить доспехи. В форме волка он теряет свои атаки когтями, но сохраняет атаку укуса.

**Хождение Не Оставляя Следов (Экс):** Барджест в форме волка способен свободным действием использовать прохождение не оставляя следов (как заклинанием).

**Навыки*:** В форме волка барджест приобретает +4 условный бонус к проверкам Скрытности.

### СТАРШИЙ БАРДЖЕСТ

Барджест достигнувший 9 КХП через поглощение, становится старшим барджестом. Эти существа способны превращаться в более крупных гоблинообразных существ Большого размера (около 2,5 метров в высоту и около 180 кг. весом), или в жуткого волка. В форме гоблина он не может применять свое природное оружие, но может удерживать оружие и носить доспехи. В форме жуткого волка он теряет свои атаки когтями, но сохраняет атаку укуса.

Через поглощение старший барджест может достичь максимум 18 Кубиков Хит-Поинтов.

**Подобные заклинаниям способности:** В дополнение к стандартным магическим способностям которыми все барджесты располагают, старший барджест дополнительно приобретает следующие способности. При желании – *сфера невидимости*; 1/день – *массовая сила быка, массовое увеличение*. Уровень заклинателя равен КХП старшего барджеста.

### Сражение

Иногда старший барджест в бою использует магическое двуручное оружие, вместо своих когтей, что дает ему несколько атак (бонус атак +13/+8). Также он может использовать одну атаку укуса (бонус атаки +8) один раз в раунде. КС спасброска против магической способности старшего барджеста равен 14+уровень заклинания.

*Барджест*

| | Барджест<br>Средний Внешний (Злой, Экстрапланарный, Законный, Перевертень) | Старший Барджест<br>Большой Внешний (Злой Экстрапланарный, Законный, Перевертень) |
|---|---|---|
| **Кубики Хит-Поинтов** | 6d8+6 (33 хп.) | 9d8+27 (67 хп.) |
| **Инициатива** | +6 | +6 |
| **Скорость** | 9 м (6 клеток) (30 фт.) | 12 м (8 клеток) (40 фт.) |
| **Класс Доспеха** | 18 (+2 Ловк, +6 природный), касат. 12, ошороп. 16 | 20 (–1 размер, +2 Ловк, +9 природн.), касат. 11, ошороп. 18 |
| **Базовая Атака/Захват** | +6/+9 | +9/+18 |
| **Атака** | Укус +8 рукопашный (1d6+3) | Укус +13 рукопашный (1d8+5) |
| **Полная Атака** | Укус +8 рукопашный (1d6+3) и 2 когтя +4 рукопашный (1d4+1) | Укус +8 рукопашный (1d8+5) и 2 когтя +8 рукопашный (1d6+2) |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 1,5 м/1,5 м | 3 м/1,5 м |
| **Специфические Атаки** | Подобные заклинаниям способности, поглощение | Подобные заклинаниям способности, поглощение |
| **Специальные Качества** | смена облика, снижение повреждений 10/магия, темновидение 18 м, острый нюх | смена облика, снижение повреждений 10/магия, темновидение 18 м, острый нюх |
| **Спасброски** | Стойк +6, Рефл +7, Воля +7 | Стойк +9, Рефл +8, Воля +10 |
| **Параметры** | Сила 17, Ловк 15, Тело 13, Интл 14, Мудр 14, Обн 14 | Сила 20, Ловк 15, Тело 16, Интл 18, Мудр 18, Обн 18 |
| **Навыки** | Бесшумное Передвижение +10,Блеф +11, Дипломатия +6, Запугивание +13, Искусство Выживания +11 (+13 по следам), Маскировка +2 (+4 в действии), Отслеживание +11, Поиск +11, Прислушивание +11, Прыжки +12, Скрытность +11 [Б] ,Чувство Мотива +11 | Бесшумное Передвижение +14, Блеф +11, Взбирание +17, Дипломатия +8, Запугивание +18, Искусство Выживания +16 (+18 по следам), Концентрация +15, Маскировка +4 (+6 в действии), Скрытность +10 [Б] , Отслеживание +16, Падение/Кульбиты +16, Прислушивание +16, Прыжки +21, Чувство Мотива +16 |
| **Отличительные Черты** | Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Чтение Следов | Боевая Активация, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Чтение Следов |
| **Среда Обитания** | Черная Вечность Гехенны | Черная Вечность Гехенны |
| **Организация** | Одиночное или группа (3–6) | Одиночное или группа (3–6) |
| **Серьёзность Вызова** | 4 | 5 |
| **Сокровище** | Двойной стандарт | Двойной стандарт |
| **Мировоззрение** | Всегда законно злое | Всегда законно злое |
| **Улучшенный** | Специальное (смотрите ниже) | Специальное (смотрите ниже) |

## БЕЛЬКЕР

**Большая Элементаль (Воздушный, Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 7d8+7 (38 хп.)
**Инициатива:** +5
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт.); полет 15 м (прекрасная)
**Класс Доспеха:** 22 (–1 размер, +5 Ловк, +8 природн.), касат. 14, ошороп. 17
**Базовая Атака/Захват:** +5/+11
**Атака:** Крыло +9 рукопашный (1d6+2)
**Полная Атака:** 2 крыла +9 рукопашный (1d6+2) и укус +4 рукопашный (1d4+1) и 2 когтя +4 рукопашный (1d3+1)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** Дымовые когти
**Специальные Качества:** темновидение 18 м, свойства элементали, дымный облик
**Спасброски:** Стойк +3, Рефл +10, Воля +2
**Параметры:** Сила 14, Ловк 21, Тело 13, Интл 17, Мудр 15, Обн 15
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +9, Отслеживание +7, Прислушивание +17
**Отличительные Черты:** Искусное обращение с Оружием, Мультиатака, Настороженность
**Среда Обитания:** Элементальный План Воздуха
**Организация:** Одиночное, пара или выводок (3–4)
**Серьёзность Вызова:** 6
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Обычно нейтрально злое
**Улучшенный:** 8–10 КХП (Большое); 11–21 КХП (Огромное)
**Корректировка Уровня:** —

*Масса темного дыма надвинулась на вас, передвигаясь против ветра, все более и более принимая очерченную форму. Облакообразное, бурлящее создание, внезапно превратилось в демоническое существо из дыма и ветра, с огромными крыльями, как летучей мыши, когтеподобными завитками и клыкастым ртом.*

Белькеры местные жители Элементального Плана Воздуха. Они в основном состоят из дыма. Хотя они без сомнения злы, они очень уединенные и не имеют интереса к остальным существам.

Крыловидный облик белькера придает ему действительно демонический облик. Но благодаря своей полугазообразной форме, он смещается и изменяет свой облик с каждым дуновением ветра. Он дастигает в размере 2,1 метр (7 фт.), и весит 3,8 кг.

Говорят белькеры на Ауране.

*Белькер*

### СРАЖЕНИЕ

В большинстве случаев белькеры нападают своими ужасными когтями и болезненным укусом.

**Дымовые Когти (Экс):** Белькер в дымной форме (смотрите ниже) способен окутывать оппонентов на двигаясь на них сверху. Он заполняет воздушной пространство вокруг одного Среднего или более маленького персонажа в размерах. Цель должна пройти проверку Стойкости против КС 14, или вдохнуть в себя часть существа. КС спасброска основан на Телосложении. Дым внутри существа превращается в коготь и начинает резать внутренние органы, причиняя по 3d4 повреждений в раунд. Каждый последующий раунд существо должно проходить проверку Стойкости, чтобы выкашлянуть полугазообразную угрозу.

**Дымная Форма (Свх):** Большую часть времени белькер более или менее состоит субстанции, но при желании он может принять дымную форму. Он способен менять формы свободным действием один раз в раунд, и способен проводить до 20 раундов в дымной форме на протяжении дня. Белькер в дымной форме способен летать при скорости 15 метров (прекрасная). Эта способность очень похоже на заклинание *газообразная форма* (уровень заклинателя 7-й).

**Навыки:** У белькера +4 расовый бонус к Бесшумному Передвижению.

## БЕХИР

**Огромный Магический Зверь**
**Кубики Хит-Поинтов:** 9d10+45 (94 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 12 м (8 клеток) (40 фт.); взбираясь 4,5 м (15 фт.)
**Класс Доспеха:** 20 (–2 размер, +1 Ловк, +11 природн.), касат. 9, отороп. 19
**Базовая Атака/Захват:** +9/+25
**Атака:** Укус +15 рукопашный (2d4+12)
**Полная Атака:** Укус +15 рукопашный (2d4+12)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/3 м
**Специфические Атаки:** Оружие дыхания, удушение 2d8+8, улучшенный захват, царапанье 1d4+4, проглатывание целиком.
**Специальные Качества:** Не может быть опрокинутым, темновидение 18 м, иммунитет к электричеству, зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +11, Рефл +7, Воля +5
**Параметры:** Сила 26, Ловк 13, Тело 21, Интл 7, Мудр 14, Обн 12
**Навыки:** Взбирание +16, Искусство Выживания +2, Отслеживание +4, Прислушивание +4, Скрытность +5
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Настороженность, Рассекающий удар
**Среда Обитания:** Теплые холмы
**Организация:** Одиночное или пара
**Серьёзность Вызова:** 8
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Часто нейтральное
**Улучшенный:** 10–13 КХП (Огромное); 14–27 КХП (Громадный)
**Корректировка Уровня:** —

*На первый взгляд, существо похоже на огромную бронированную змею скользящую по земле на большой скорости. Затем, не замедляя скорость, из змеевидного тела появляются дюжины ног, и она стремительно несется на вас с атакой.*

Бехир змеевидное чудовище, которое может скользить как змея, или использовать свою дюжину ног для передвижения со значительной скоростью.

Бехир достигает в размере 12 метров, и весит около 1800 кг. он способен прижимать свои ноги к своему длинному, узкому телу, и скользить при желании наподобие змеи. Окраска бехира варьирует от ультрамаринового, до темно-синего с серо-коричневыми полосами. Живот бледно синий. В задней части головы расположены два больших угрожающе выглядящих рога, но они используются для чистки чешуи существа, а не для сражения.

Бехиры никогда не дружественны с драконами и им подобными существами, и не сосуществуют ни с каким из типов драконов. Если дракон входит на территорию бехира, он сделает все, чтобы выгнать его оттуда. Если бехиру это не удастся, он отправится в поиски нового дома. Бехир никогда сознательно не войдет на территорию дракона.

Говорят бехиры на Общем.

### СРАЖЕНИЕ

Обычно вначале бехиры кусают и захватывают свою жертву, а затем стараются или проглотить, или задушить оппонента. Он способен применять свои когти только против противников обвитых в его кольцах. Если окружен большим количеством врагов, он применяет свое оружие дыхания.

*Бехир*

**Оружие Дыхания (Свх):** 6-м линия, раз каждые 10 раундов, повреждение 7d6 электричеством, Рефлекс КС 19 половина. КС основан на Телосложении.

**Удушение (Экс):** При успешной проверке захвата бехир наносит 2d8+8 пунктов повреждений. Против захваченого противника он может проводить шесть атак царапаньем.

**Улучшенный Захват (Экс):** Для использования этой способности бехир должен успешно провести атаку укуса против существа любого размера. Затем, свободным действием он может начать захват без провоцирования благоприятной атаки. Если он её выигрывает, он устанавливает удержание, и может начать душить, или попробывать проглотить оппонента в следующем раунде.

**Царапанье (Экс):** Шесть когтей, бонус атаки +15 рукопашный, повреждение 1d4+4.

**Проглатывание Целиком (Экс):** Бехир может попытаться проглотить целиком удерживаемое существо Среднего и более мелкого размеров. Бехир проглатывающий оппонента может применять черту Рассекающий удар, чтобы кусать и хватать другого оппонента.

Проглоченное существо переносит в раунд 2d8+8 дробящего повреждения и 8 повреждений кислотой от желудка бехира. Проглоченное существо может проделать себе выход используя легкое рубящее или колющее оружие, и нанести в общем 25 пунктов повреждений желудку (КД 15). Как только существо выберется, сокращения мышц закроют отверстие; и другой проглоченный оппонент должен вновь самостоятельно проделать себе выход.

В желудке бехира может удерживаться 2 Средних, 8 Маленьких, 32 Крошечных или 128 Миниатюрных или меньших существ.

**Навыки:** Бехиры получают +8 расовый бонус к проверкам Взбирания, и всегда могут использовать прием 10 к проверкам Взбирания, даже если есть помехи ли угроза.

## БИХОЛДЕР

*Он парит прямо перед вами, у него раздутое тело с центральным, немигающим глазом, и огромная пасть, наполненная кинжаловидными зубами. Маленькие глазки, расположенные на извивающихся ножках торчат сверху из его сфероидного тела.*

Бихолдеры истинное воплощение кошмаров. Эти существа также называются «сферы с множеством глаз», или «глазные тираны», смертельные соперники.

Бихолдеры говорят на своем собственном языке и Общем.

### СРАЖЕНИЕ

Первичным оружием гауфа и бихолдера являются несколько смертельных лучей глаз.

**Лучи Глаз (Свх):** Каждый из маленьких глаз бихолдера может выпускать раз в раунд один магический луч свободным действием. За один раунд существо может выстрелить двумя лучами из глаз (гауф) или тремя лучами (бихолдер) по цели в пределах 90 угла (вверх, вперед, назад, вправо, влево или вниз). Оставшиеся глаза должны целится в противников в других углах или вообще не атаковать. Бихолдер каждый раунд может наклонять и разворачивать свое тело, чтобы изменять направление лучей вносимых в любой сектор.

Эффекты каждого глаза напоминает заклинание (уровень заклинателя 8-й для гауфа, или 14-й для бихолдера), но должны следовать правилам лучей (смотрите Прицеливание Заклинаний на стр. ___ в *Руководстве Игрока*).

**Всестороннее Зрение (Экс):** Бихолдеры чрезвычайно настороженны, и осмотрительны. Их многочисленность глаз дает им +4 бонус к проверкам Отслеживания и Поиска, и их нельзя фланкировать.

**Полет (Экс):** Тело бихолдера от природы способно парить. Эта способность позволяет им летать при скорости 6 метров. Также она дает им постоянный эффект падения как перо (как заклинание) с диапазоном только на существе.

*Иллюстр. М. Теддина по Т. Локвуду*

## ГАУФ

**Средний Необычный**
**Кубики Хит-Поинтов:** 6d8+18 (45 хп.)
**Инициатива:** +6
**Скорость:** 1,5 м (1 клетка) (1,5 фт.); полет 6 м (хорошая) (20 фт.)
**Класс Доспеха:** 19 (+2 Ловк, +7 природн.), касат. 12, отороп. 17
**Базовая Атака/Захват:** +4/+3
**Атака:** Лучи глаза +6 стрелковый касательная и укус +5 рукопашный (1d6–1)
**Полная Атака:** Лучи глаза +6 стрелковый касательная и укус +5 рукопашный (1d6–1)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Лучи глаза, ошаращивающий взгляд
**Специальные Качества:** Всестороннее зрение, темновидение 18 м, полет
**Спасброски:** Стойк +5, Рефл +4, Воля +9
**Параметры:** Сила 8, Ловк 14, Тело 16, Интл 15, Мудр 15, Обн 13
**Навыки:** Искусство Выживания +2 (+4 идя по следам), Знание (магия) +11, Поиск +15, Прислушивание +4, Отслеживание +17, Скрытность +11
**Отличительные Черты:** Атака в Полете, Железная Воля, Настороженность[Б], Улучшенная Инициатива
**Среда Обитания:** Холодные холмы
**Организация:** Одиночное, пара или кластер (3–6)
**Серьёзность Вызова:** 6
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** обычно законно злое
**Улучшенный:** 7–12 КХП (Среднее); 13–18 КХП (Большое)
**Корректировка Уровня:** —

Гауфы, иногда называемые младшие бихолдеры, сфера шириной 1,2 метра с преобладающим центральным глазом. Шесть маленьких глазок расположены на стеблях в верхней части его тела. Это алчное и тираническое существо, которое стремится изымать дань с любого, кто слабее него, и часто нападет на авантюристов, чтобы отобрать их имущество.

### Сражение

**Лучи Глаз (Свх):** Каждый из шести лучей глаз напоминают заклинание, сактивированное заклинателем 8-го уровня. У каждого луча диапазон 30 метров (100 фт.), и КС спасброска 14. КС спасброска основан на Обаянии. Эти шесть лучей включают в себя следующие:

*Сон:* Действует как заклинание, за исключением того, что поражает одно существо с любым количеством КХП (Воля нейтрализует). Гауфы предпочитают использовать его против воинов и прочих физически сильных существ.

*Причинить Средние Ранения:* Этот луч действует точно как заклинание, нанося 2d8+8 повреждений (Воля половина).

*Рассеивание Магии:* Это действует как нацеленное заклинание с функцией рассеивания. Проверка рассеивания гауфа 1d20+8.

*Иссушающий Луч:* Этот луч действует как заклинание, нанося 4d6 огненных повреждений (нет спасброска). Гауф создает только один пламенный луч за одно использование.

*Парализ:* Цель должна успешно пройти проверку Стойкости, или будет парализована на 2d10 минут.

*Изнеможение:* Это действует как заклинание *луч изнеможения* (спасброска нет).

**Ошеломляющий взгляд (Свх):** Ошеломление на 1 раунд, 9 метров, Воля КС 14 нейтрализует. КС спасброска основан на Обаянии. Любое существо, столкнувшееся с взглядом центрального глаза гауфа, является объектом его атаки ошеломляющего взгляда. Так как гауф использует свои лучи глаз свободными действиями, то он может использовать стандартное действие для фокусирования своего ошеломляющего взгляда на оппоненте, и атаковать своими всеми лучами других оппонентов одновременно.

*Бихолдер*

## БИХОЛДЕР

**Большой Необычный**
**Кубики Хит-Поинтов:** 11d8+44 (93 хп.)
**Инициатива:** +6
**Скорость:** 1,5 м (1 клетка) (1,5 фт.); полет 6 м (хорошая) (20 фт.)
**Класс Доспеха:** 26 (–1 размер, +2 Ловк, +15 природн.), касат. 11, отороп. 24
**Базовая Атака/Захват:** +8/+12
**Атака:** Лучи глаза +9 стрелковый касательный и укус +2 рукопашный (2d4)
**Полная Атака:** Лучи глаза +9 стрелковый касательная и укус +5 рукопашный (2d4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Лучи глаза
**Специальные Качества:** Всестороннее зрение, конус антимагии, темновидение 18 м, полет
**Спасброски:** Стойк +9, Рефл +5, Воля +11
**Параметры:** Сила 10, Ловк 14, Тело 18, Интл 17, Мудр 15, Обн 15
**Навыки:** Искусство Выживания +2 (+4 идя по следам), Знание (магия) +17, Поиск +21, Прислушивание +18, Отслеживание +22, Скрытность +12
**Отличительные Черты:** Атака в Полете, Железная Воля, Настороженность[Б], Улучшенная Инициатива, Повышенная Стойкость
**Среда Обитания:** Холодные холмы
**Организация:** Одиночное, пара или кластер (3–6)
**Серьёзность Вызова:** 13
**Сокровище:** Двойной стандарт
**Мировоззрение:** Обычно законно злое
**Улучшенный:** 12–16 КХП (Большое); 17–33 КХП (Огромное)
**Корректировка Уровня:** —

Бихолдер сфера шириной 2,4 метра с доминирующим центральным глазом, и большим зубастым ртом. Десять маленьких глазок на ножках расположены на верхушке шара.

### Сражение

Бихолдеры часто атакуют без провокации. Будучи не столь мощными в силе, они часто вклиниваются в группу оппонентов, и используют как можно большее количество своих глаз. Будучи рядом с противником, бихолдер старается внести как можно больше замешательства и беспорядков в ряды врага.

**Лучи Глаз (Свх):** Каждый из десяти лучей глаз напоминает заклинание, сактивированное заклинателем 13-го уровня. У каждого луча диапазон 45 метров, и КС спасброска 17. КС спасброска основан на Обаянии. Эти десять лучей включают в себя следующие:

*Очарование Монстра:* Цель должна пройти проверку Воли, или попасть под эффект заклинания. Бихолдеры стараются использовать этот луч в ранней стадии боя, чтобы ошеломит оппозицию. Обычно бихолдер отдает инструкции *очарованной* цели удерживать товарища, или удерживаться от боя, ничего не делая.

*Очарование Персоны:* Цель должна пройти проверку Воли, или попасть под эффект заклинания. Бихолдеры используют этот луч в том же стиле как и луч *очарование монстра*.

*Дезинтеграция:* Цель должна пройти проверку Стойкости, или попасть под эффект заклинания. Бихолдер предпочитает применять этот луч если от противников исходит действительно реальная угроза.

*Страх:* Это луч действует точно также как и заклинание, но затем исключением, что поражает лишь одно существо. Цель должна пройти проверку Воли, или попасть под эффект заклинания. Бихолдер предпочитает применять этот луч в начале боя против воинов и других мощных существ, чтобы сломить оппозицию.

*Палец Смерти:* Цель должна пройти проверку Стойкости, или быть убита как от эффекта заклинания. Цель переносит

3d6+13 повреждений, если спасбросок успешен. Бихолдеры используют этот луч, чтобы быстро уничтожить своих самых опасных противников.

*Плоть в Камень:* Цель должна пройти проверку Стойкости, или попасть под эффект заклинания. Бихолдеры предпочитают стрелять этими лучами во вражеских заклинателей. Они также используют его против любого существа, чью внешность они считают интересной. (После боя бихолдер заберет статую в свое логово в качестве украшения).

*Причинить Средние Ранения:* Этот луч действует точно как заклинание, нанося 2d8+10 повреждений (Воля половина).

*Сон:* Действует как заклинание, за исключением того, что поражает одно существо с любым количеством КХП (Воля нейтрализует). Бихолдеры предпочитают использовать его против воинов и прочих физически сильных существ. Они знают что спящих можно быстро разбудить, но они также знают что это займет определенное время, и то есть отложит время эффективной контратаки.

*Замедление:* Действует как и заклинание, за исключением того, что поражает лишь одно существо. Цель должна пройти проверку Воли, чтобы нейтрализовать эффект. Бихолдеры часто применяют этот луч против тех же существ, на которых они применили *дезинтеграцию, плоть в камень* или *палец смерти*. Если один из лучей не смог уничтожить противника, то тогда этот, по крайней мере замедлит.

*Телекинез:* Бихолдер способен передвигать объекты или существ весом до 146 кг, наподобие заклинания *телекинез*. Существо может попробывать противостоять эффекту, пройдя проверку Воли.

**Конус Антимагии (Свх):** Центральный глаз бихолдера постоянно испускает 45 метровый конус антимагии. Он функционирует как *антимагическое поле* (уровень заклинателя 13-й). Все подобные заклинаниям и сверхъестественные способности внутри него подавлены, даже собственные эффекты лучей бихолдера. Один раз в раунд, в свой ход бихолдер определяет активен его антимагический конус или нет (бихолдер деактивирует его, закрывая свой центральный глаз).

## ОБЩЕСТВО БИХОЛДЕРОВ

Бихолдеры ненавистные, агрессивные и алчные, нападая и контролируя всех тех, с кем они способны справиться. Они обитают в ксенофобической непереносимости, ненавидя всех существ непохожих на них. Базовый тип тела бихолдера породил массу подобных подвидов. Некоторые покрыты прочными хитиновыми пластинами; у некоторых гладкие, блестящие шкуры или змеевидные глаза-щупальца; у некоторых ракообразные сочленения. Но даже небольшое различие в окраске шкуры или размере центрального глаза, может сделать из двух групп бихолдеров заклятых врагов. Каждая из общин бихолдеров объявляет свою форму уникальной «истинным идеалом всего бихолдерства», а все остальные не более чем неуклюжие подобия, достойные лишь уничтожения.

Бихолдеры обычно занимают подземные логова у других существ, зачищая их лучами *дезинтеграции*. Архитектура бихолдеров вертикальна, и логово обычно состоит из пары вертикальных труб, с помещениями расположенными друг над другом. Бихолдеры предпочитают недоступные местности, чтобы связанные с землей обитатели с трудом могли достать до их жилищ.

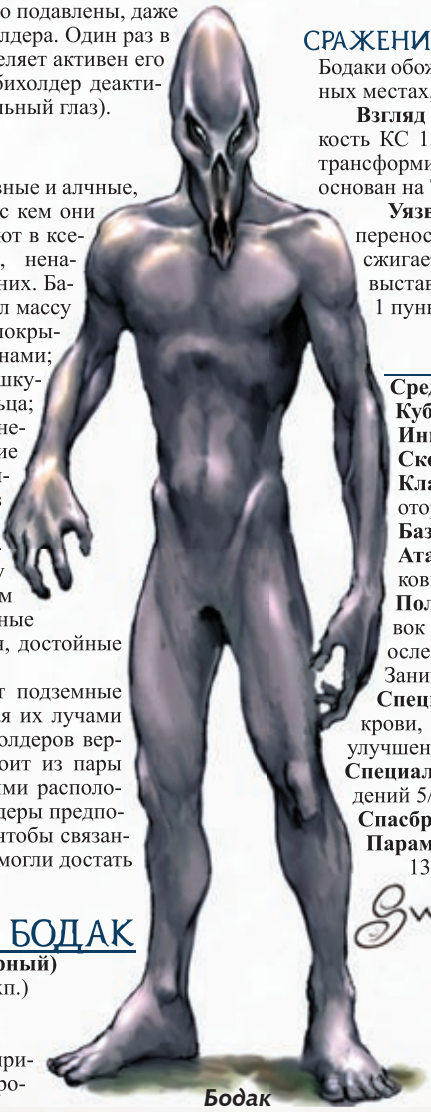
## БОДАК

**Средняя Нежить (Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 9d12 (58 хп.)
**Инициатива:** +6
**Скорость:** 6 м (4 клетки)
**Класс Доспеха:** 20 (+2 Ловк, +8 природный), касательный 12, оторопевший 18
**Базовая Атака/Захват:** +4/+5
**Атака:** Удар +6 рукопашный (1d8+1)
**Полная Атака:** Удар +6 рукопашный (1d8+1)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Взгляд смерти
**Специальные Качества:** Снижение повреждений 10/холоднокованое железо, темновидение 18 м, иммунитет к электричеству, устойчивость 10 к кислоте и огню, свойства нежити, уязвимость к дневному свету
**Спасброски:** Стойк +3, Рефл +5, Воля +7
**Параметры:** Сила 13, Ловк 15, Тело —, Интл 6, Мудр 12, Обн 12
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +10, Прислушивание +11, Отслеживание +11
**Отличительные Черты:** Настороженность, Уворачивание, Улучшенная Инициатива, Улучшения Обращения с Оружием (удар)
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночное, или банда(2–4)
**Серьёзность Вызова:** 8
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое
**Улучшенный:** 10–13 КХП (Среднее); 14–27 КХП (Большое)
**Корректировка Уровня:** —

*Это существо - гуманоид с серой плотью, на которой полностью отсутствует волосяной покров, и вытянутой черепообразной головой, лицом с отсутствующим носом, и белыми, пустыми глазницами.*

Бодаки неживые останки гуманоидов, которые были уничтожены касанием абсолютного зла.

Бодак сохраняет все воспоминания из своей прошлой жизни, и способен говорить на Общем (или чаще на каком-то другом гуманоидном языке).



*Бодак*

## СРАЖЕНИЕ

Бодаки обожают появляться перед своими жертвами в спокойных местах, чтобы прежде всего, мог сработать их взгляд.

**Взгляд Смерти (Свх):** смерть, диапазон 9 метров, Стойкость КС 15 нейтрализует. Гуманоиды умершие этой атаки трансформируются спустя 24 часа в бодаков. КС спасброска основан на Телосложении.

**Уязвимость к Солнечному Свету (Экс):** Бодаки не переносят света солнца, так как его малейшее касание сжигает их нечистую плоть. Каждый раунд, когда бодак выставлен под прямые солнечные лучи он переносит по 1 пункту повреждений.

## БОРМОЧУЩИЙ РОТОВИК

**Средний Необычный**
**Кубики Хит-Поинтов:** 4d8+24 (42 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 3 м (2 клетки) (10 фт.), вплавь 6 м (20 фт.)
**Класс Доспеха:** 19 (+1 Ловк, +8 природн.), касат. 11, отороп. 18
**Базовая Атака/Захват:** +3/+3
**Атака:** Укус +4 рукопашный (1) или плевок +4 стрелковый касательный (1d4 кислота плюс ослепление)
**Полная Атака:** 6 укусов +4 рукопашный (1) или плевок +4 стрелковый касательный (1d4 кислота плюс ослепление)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** бормотание, высасывание крови, манипуляция землей, плевок, проглатывание, улучшенный захват
**Специальные Качества:** аморфность, снижение повреждений 5/дробящее, темновидение 18 м
**Спасброски:** Стойк +7, Рефл +4, Воля +5
**Параметры:** Сила 10, Ловк 13, Тело 22, Интл 4, Мудр 13, Обн 13
**Навыки:** Отслеживание +9, Плавание +8, Прислушивание +4
**Отличительные Черты:** Искусность в Оружии, Молниеносные Рефлексы
**Среда Обитания:** Под землей
**Организация:** Одиночное
**Серьёзность Вызова:** 5
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Обычно нейтральное

**Улучшенный:** 5–12 КХП (Большое)
**Корректировка Уровня:** —

*Это нездоровое существо обладает телом и плотностью амебы. Его поверхность обладает цветом человеческой плоти, но не содержимым. Несметное количество глаз и зубастых ртов постоянно появляются и исчезают на поверхности всего существа, часто уходя назад в тело, даже когда они только проявились.*

Кажется, бормочущий ротовик явился из чьего-то параноидального кошмара. Хотя и не будучи злым по своей природе, он постоянно испытывает жажду в тканевых жидкостях, и как создалось впечатление, ему нравится кровь разумных существ.

Иногда расположение глаз и ртов бормочущего ротовика создает впечатление лица, но более часто они не имеют никакой взаимосвязи между собой.

Ротовик достигает до 0,9 метров в поперечнике, и от 1 до 1,2 метров в высоту. Весит он около 90 кг.

Бормочущие ротовики способны разговаривать на Общем, но редко когда что-произносят кроме своего бормотания.

***Бормочущий Ротовик***

## СРАЖЕНИЕ

Бормочущий ротовик атакует, выстреливая прядиисвоейпротоплазмической плоти, каждая из которых заканчивается одним или более глаз и ртом, который кусает противника. В любой раунд ротовик может выпустить до шести таких прядей.

**Бормотание (Экс):** Как только ротовик замечает что-то съедобное, свободным действием он начинает непрерывающееся бормотание. Все существа (за исключением других ротовиков) в пределах 18 метрового расширения должны пройти проверку Воли против КС 13, или попасть под эффект заклинания *замешательство* на 1d2 раунда. Существо успешно прошедшее проверку спасброска не может попасть под эффект того же самого ротовика в течение последующих 24 часов. КС спасброска основан на Обаянии.

**Плевок (Экс):** Свободным действием, каждый раунд, ротовик способен выпускать струю слюны в оппонента, который находится в пределах 9 метров от него. Ротовик проводит стрелковую касательную атаку; если он попадает, он наносит 1d4 повреждений кислотой, и цель должна пройти проверку Стойкости против 18, или ослепнуть на 1d4 раунда. Безглазые существа иммунные к ослепляющему эффекту, но все также субъекты повреждений кислотой. КС спасброска основан на Телосложении.

**Улучшенный Захват (Экс):** Для применения этой способности ротовик должен провести успешное попадание своей атакой укуса по Среднему или более мелкому существу. Затем свободным действием он может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки.

**Высасывание Крови (Экс):** При успешной проверке захвата ротовик присасывается к своему противнику. Он автоматически наносит повреждения укусом и высасывает кровь, нанося при этом по 1 пункту повреждений Телосложению каждый раунд. Ротовика можно оторвать (перенеся при этом 1 повреждение) пройдя проверку Силы против КС 12, или отрезав его, пройдя успешную попытку раскалывания (у рта 2 хит-поинта). Отрезанный рот продолжает кусать и высасывать кровь в течение 1d4 раунда после такой атаки. Существо чье Телосложение было понижено до 0 таким образом, умирает. Проглоченный оппонент автоматически переносит 1d4 повреждений Телосложения каждый раунд.

**Проглатывание (Экс):** Бормочущий ротовик способен попытаться заглотить Среднего или более мелкого оппонента, против которого он провел успешные проверки захвата тремя ртами. Оппонент должен успешно пройти проверку Рефлекса против КС 14 или быть заглоченным. В следующем раунде ротовик проводит двенадцать атак укусом вместо обычных шести (каждая с бонусом атаки +4). Проглоченное существо может прорезать себе выход наружу, нанеся 5 повреждений ротовику (то же КД). Ранее прикрепленные рты теперь свободны для атак других существ. КС спасброска основан на Силе и включает в себя +2 расовый бонус. Тело бормочущего ротовика может удерживать: 1 Среднее, или 2 Маленьких, или 8 Крошечных, или 32 Миниатюрных или 128 Мелких существ.

**Манипуляция Землей (Свх):** При желании, стандартным действием, бормочущий ротовик способен заставить земляную или каменную поверхность во всех смежных с занимаемой им клеткой становится наподобие зыбучих песков. Размягчение земли, песка и подобной поверхности занимает 1 раунд, а камня 2 раунда. Все кроме ротовика в этой зоне должен проводить действие равное передвижению чтобы избежать быть завязнувшим в трясине (принимайте как-будто персонаж зажат).

**Аморфность (Экс):** Бормочущий ротовик не является субъектом критических попаданий и не может быть фланкирован.

**Навыки:** Благодаря множеству своих глаз бормочущий ротовик получает +4 расовый бонус к проверкам Отслеживания.

У бормочущего ротовика +8 расовый бонус бонус к любым проверкам Плавания при выполнении специального действия или избежания опасности. Он всегда может принять приём 10 даже если отвлекаемый или в опасности. В плавании он может применять действия бега, принимается, что он передвигается по прямой линии.

## БУЛЛИТ

**Огромный Магический Зверь**
**Кубики Хит-Поинтов:** 9d10 (94 хп.)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 12 м (8 клеток) (40 фт.), роясь 3 м (10 фт.)
**Класс Доспеха:** 22 (–2 размер, +2 Ловк, +12 природный), касательный 10, оторопевший 20
**Базовая Атака/Захват:** +9/+25
**Атака:** Укус +16 рукопашный (2d8+8)
**Полная Атака:** Укус +16 рукопашный (2d8+8) или 2 когтя +10 рукопашный (2d6+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/3 м
**Специфические Атаки:** Напрыгивание
**Специальные Качества:** темновидение 18 м, зрение при низком освещении, острый нюх, ощущение сотрясений почвы 18 м
**Спасброски:** Стойк +11, Рефл +8, Воля 6
**Параметры:** Сила 27, Ловк 15, Тело 20, Интл 2, Мудр 13, Обн 6
**Навыки:** Отслеживание +3, Прислушивание +9, Прыжки +18
**Отличительные Черты:** Железная Воля, Настороженность, Чтение Следов, Улучшение Обращения с Оружием (укус)
**Среда Обитания:** Умеренно климатические холмы
**Организация:** Одиночное или пара
**Серьёзность Вызова:** 7
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 10–16 КХП (Огромное); 17–27 КХП (Громадный)
**Корректировка Уровня:** —

*Земля затряслась и разверзлась под вашими ногами, а из неё показалось ужасное, покрытое пластинами, в форме пули существо, с огромной, щелкающейся пастью, и короткими, мощными ногами.*

Буллит, также известный как земляная акула, ужасный хищник, живущий ради одной цели - пропитание. Он всесторонне избегаем, даже другими чудовищами. К счастью для осталь-

*Буллит*

*Иллюстр. Т. Локвуда*

ного мира, булитты одиночные существа, хотя иногда и образовывающие пары (очень редко) занимающее определенную территорию. Так как его аппетиты ненасытны, каждый буллит занимает территорию в 50 кв. км. Другие хищники редко занимают эту территорию, из-за страха быть съеденными. У буллита нет логова, предпочитая блуждать над и под землей; он зарывается под землю для отдыха.

Буллит полностью поглощает своих жертв—одежду, оружие и прочее снаряжение. Его сильный желудочный сок быстро разрушает доспехи, оружие и даже подобные заклинаниям предметы. Он также не против заглотить сундуки или мешки с монетами. Когда он съедает все на своей территории, он двигается дальше. Единый критерий для подходящей территории – это достаток в пище, поэтому часто булитт селится рядом с человеческими поселениями, и терроризируют его обитателей.

## СРАЖЕНИЕ

Буллит атакует все, что считает съедобным, выбирая самую легкую или самую близкую жертву. Единственные существа, которых отказывается поедать буллит – эльфы (также ему не нравится вкус дварфов). Зарывшись под землю, земляная акула для определения местоположения надеется на свое ощущение сотрясений почвы.

Когда он ощущает что, приближается что-то съедобное (это, то, что двигается), он вырывается на поверхность, поднимая вначале гребень, а затем начинает атаку.

У буллита ужасный темперамент–глупый, упертый и бесстрашный. Размер, сила и количество оппонентов не имеет никакого значения.

**Напрыгивание (Экс):** Буллит способен подпрыгивать в воздух в момент боя. Это позволяет ему делать четыре атаки когтями, вместо двух, у каждой бонус +15, но не может проводить атаку укуса.

# ВАМПИР

Навсегда связанные со своим гробом и осквернённой землей из своих могил – эти ночные хищники постоянно думают только о том, чтобы усилить себя, и заполнить мир своим отвратительным потомством.

Внешне вампиры выглядят точно также, как и при жизни, хотя часто их черты огрубевшие и мрачные, а в глазах виден хищный волчий взгляд. Как и личи, они часто используют пышное убранство и декаданс, чтобы принять облик знатной, дворянской особы. Вопреки своему человеческому облику, вампиров все же легко узнать, так как они не отбрасывают теней, и не отображаются в зеркалах.

Вампиры говорят на всех тех языках, которыми они владели при жизни.

## ПРИМЕР ВАМПИРА

*Зловеще выглядящий воин с бледной кожей, призрачно красными глазами, и мрачными внешними чертами. Он одет в кольчугу, и держит в когтистых руках шипастый цеп.*

Этот пример, за базовое существо, использует воина 5-го уровня.

**Вампир, Человек, Воин 5-го уровня**
Средняя Нежить (Измененный Гуманоид)
**Кубики Хит-Поинтов:** 5d12 (32 хп.)
**Инициатива:** +7
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт.)
**Класс Доспеха:** 23 (+3 Ловк, +6 природный, +4 превосходная кольчужная рубаха), касательный 13, оторопевший 20
**Базовая Атака/Захват:** +5/+11
**Атака:** Удар +11 рукопашный (1d6+9 плюс высасывание энергии), или *шипастый цеп +1* +13 рукопашный (2d4+12), или превосходный короткий лук +9 стрелковый (1d6/×3)
**Полная Атака:** Удар +11 рукопашный (1d6+9 плюс высасывание энергии), или *шипастый цеп +1* +13 рукопашный (2d4+12), или превосходный короткий лук +9 стрелковый (1d6/×3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м (3 м с шипастым цепом)
**Специфические Атаки:** Высасывание кров, дитя ночи, создать порождение, доминирование, высасывание энергии
**Специальные Качества:** Альтернативная форма, снижение повреждений 10/серебро и магия, темновидение 18 м, быстрое залечивание 5, газообразная форма, устойчивость 10 к холоду и электричеству, взбирание по паучьи, свойства нежити, слабости вампира
**Спасброски:** Стойк +4, Рефл +6, Воля +4
**Параметры:** Сила 22, Ловк 17, Тело —, Интл 12, Мудр 16, Обн 12
**Навыки:** Блеф +9, Взбирание +10, Скрытность +10, Прислушивание +17, Бесшумное Передвижение +10, Езда Верхом +11, Поиск +9, Чувство Мотива +11, Отслеживание +17
**Отличительные Черты:** Настороженность*, Сражение в Слепую, Боевые Рефлексы*, Уворачивание*, Квалификация в Экзотическом Оружии (шипастый цеп), Улучшенная Инициатива*, Молниеносные Рефлексы*, Подвижность, Мощная Атака, Фокусировка на Оружии (шипастый цеп), Специализация в Оружии (шипастый цеп)
**Среда Обитания:** Умеренно климатические луга
**Организация:** Одиночное
**Серьёзность Вызова:** 7
**Сокровище:** Двойной стандарт
**Мировоззрение:** Всегда злое (любое)
**Улучшенный:** По классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +5

## СРАЖЕНИЕ

Для преодоления снижения повреждений, удар вампира принимается как магическое оружие.

КС спасброска Воли против способности доминирования этого вампира 13, а также для спасброска Стойкости, чтобы снять негативный уровень, причиненный высасыванием энергии.

*Имущество: шипастый цеп +1*, превосходная кольчужная рубаха, *снадобье скорости*.

## ПРИМЕР ЭЛИТНОГО ВАМПИРА

Этот пример в качестве базового существа использует полуэльфа монаха 9-го уровня/теневого танцора 4-го уровня.

**Элитный Вампир, Полу-Эльф, Монах 9-го/Теневой Танцор 4-го**
Средняя Нежить (Измененный Гуманоид)
**Кубики Хит-Поинтов:** 13d12 (90 хп)
**Инициатива:** +8
**Скорость:** 18 м (12 клеток) (40 фт.)
**Класс Доспеха:** 32 (+4 Ловк, +6 природный, +6 Мудр, +1 внутренний, *наручи защиты +3, кольцо защиты +2*), касательный 23, оторопевший 32
**Базовая Атака/Захват:** +9/+14
**Атака:** Удар без Оружия +14 рукопашный (1d10+5 плюс вы-

сасывание энергии), или *кама остроты +2* +16 рукопашный (1d6+7), или *праща мороза +1* +14 стрелковый (1d4+1 плюс 1d6 холод)

**Полная Атака:** Удар без Оружия +14/+14/+9 рукопашный (1d10+5 плюс высасывание энергии), или *кама остроты +2* +16/+16/+11 рукопашный (1d6+7), или *праща мороза +1* +14 стрелковый (1d4+1 плюс 1d6 холод)

**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м

**Специфические Атаки:** Высасывание крови, дитя ночи, создать порождение, доминирование, высасывание энергии, шквал ударов, удар ци (магический), теневая иллюзия, призыв тени

**Специальные Качества:** Альтернативная форма, снижение повреждений 10/серебро и магия, темновидение 18 м, быстрое залечивание 5, газообразная форма, свойства полу-эльфа, устойчивость 10 к холоду и электричеству, взбирание по паучьи, свойства нежити, слабости вампира, скрыться в поле зрения, улучшенное уклонение, чистота тела, теневой прыжок 6 м, замедленное падение 12 м, неподвижный разум, сверхъестественное уворачивание (бонус Ловк к КД), целостность тела

**Спасброски:** Стойк +7, Рефл +16, Воля +13

**Параметры:** Сила 20, Ловк 19, Тело —, Интл 12, Мудр 22, Обн 12

**Навыки:** Баланс +22, Блеф +9, Взбирание +9, Скрытность +28, Прыжки +23, Прислушивание +16, Бесшумное Передвижение +28, Актерство (духовые инструменты) +7, Поиск +9, Чувство Мотива +14, Отслеживание +16, Падение/Акробатика +22

**Отличительные Черты:** Настороженность, Сражение в Слепую, Боевые Рефлексы, Отклонение Стрел*, Уворачивание, Улучшенная Инициатива, Улучшенное Обезоруживание*, Молниеносные Рефлексы, Подвижность, Энергичная Атака, Ошеломляющий Удар

**Среда Обитания:** Умеренно климатические леса

**Организация:** Одиночное

**Серьёзность Вызова:** 15

**Сокровище:** Двойной стандарт

**Мировоззрение:** Всегда злое (любое)

**Улучшенный:** По классу персонажа

**Корректировка Уровня:** +8

*Вампиры*

Иллюстр. В. Рейнольдса

## СРАЖЕНИЕ

Для преодоления снижения повреждений, невооруженный удар этого вампира принимается как магическое оружие.

КС спасброска Воли против способности доминирования этого вампира 17, а также для спасброска Стойкости, чтобы снять негативный уровень, причиненный высасыванием энергии.

**Шквал Ударов (Экс):** Используя действие полной атаки, он может проводить одну дополнительную атаку с максимальным базовым бонусом атаки, невооруженным ударом, или специальным оружием монаха (в нашем случае невооруженный удар или *кама остроты +2*).

**Удар Ци (Свх):** Возможность наносить невооруженным ударом повреждения существам со снижением повреждений, будто удар наносится магическим оружием.

**Теневая Иллюзия (Пдз):** Возможность создавать визуальные иллюзии из теней раз в день, как будто заклинанием молчаливое изображение.

**Призыв Тени (Пдз):** Призыв одного спутника тень, которую невозможно изгнать, подчинить, или взять под командование другими существами. Если тень уничтожена или отпущена, теневой танцор должен пройти проверку Стойкости против КС 15, или потерять 800 Оп (400 Оп при успешной проверке). Новую тень нельзя призвать в течении одного года и одного дня.

**Свойства Полуэльфа (Экс):** Иммунитет к заклинанию сон и подобным эффектам; +2 расовый бонус к спасброскам заклинаний очарования или эффектов; зрение при низком освещении (в условиях низкой освещенности видит в два раза дальше человека); +1 расовый бонус к проверкам Прислушивания, Отслеживания и Поиска (уже отмечена в вышеперечисленных характеристиках); +2 расовый бонус к проверкам Дипломатии и Сбора Информации.

**Скрыться в Поле Зрения (Свх):** Способен применить навык Скрытности, даже если за ним наблюдают, в пределах 3 метров от ближайшей тени.

**Улучшенное Уклонение (Экс):** Если вампир проходит успешную проверку Рефлекса против эффекта, который обычно наносит лишь половину повреждений при успешном спасброске, он вообще не переносит повреждений. В дополнение он переносит лишь половину повреждений при неудачном спасброске.

**Чистота Тела (Экс):** Иммунитет ко всем болезням, за исключением магических, таких как гниении мумии или ликантропия.

***Теневой Прыжок (Пдз):*** Способен мгновенно перемещаться между тенями, как будто заклинанием дверь измерений, до 6 метров день.

**Замедленное Падение (Экс):** Падающий монах, руки которого способны достичь стены, переносит повреждения от падения так, будто он падал с высоты на 12 метров ниже.

**Неподвижный Разум (Экс):** +2 бонус к спасброскам заклинаний школы очарования и подобных эффектов.

**Целостность Тела (Свх):** Каждый день способен вылечить до 18 хит-поинтов перенесенных ранений.

*Имущество: Кама остроты +2, праща мороза +1, 10 пуль для пращи +1, кольцо защиты +2, наручи защиты +3, подвеска Мудрости +4.*

## СОЗДАНИЕ ВАМПИРА

«Вампир» – приобретаемый шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоиду или ужасному гуманоиду (далее называемому как базовое существо).

Вампир использует все показатели и специальные способности базового существа, за исключением ниже отмеченного.

**Размер и Тип:** Тип существа изменяется на нежить (измененный гуманоид или ужасный гуманоид). Не пересчитывайте базовый бонус атаки, спасбросков, или пункты навыков. Размер не изменяется.

**Кубик Хит-Поинтов:** Поднимите все текущие, и последующие до d12.

**Скорость:** Такая же как и базового существа. Если у базового существа есть скорость вплавь, вампир сохраняет способность плавать, и не уязвим к погружения в быстротекущую воду (смотрите ниже).

**Класс Доспеха:** Природный бонус доспеха базового существа повышается до +6.

**Атака:** Вампир сохраняет все атаки базового существа, а также получает атаку удара, если до этого у него её не было. Если базовое существо способно использовать оружие, вампир сохраняет эту способность. Существо с природным оружием сохраняет свое природное оружие. Вампир сражающийся без оружия использует или удар, или свое первичное природное оружие (если у него оно есть). Вооруженный вампир может атаковать или оружием, или своим ударом, выбор по желанию.

**Полная Атака:** Вампир сражающийся без оружия использует или удар (смотрите выше), или свое первичное

природное оружие (если у него оно есть). Если вооружен оружием, он использует оружие в своей первичной атаке, а затем, в природной вторичной атакует ударом или природным оружием.

**Повреждение:** У вампиров атаки ударом. Если у базового существа нет этой формы атаки, используйте соответствующий показатель повреждения из ниже приведенной таблицы, в соответствии с размером вампира. Существа с другими видами природного оружия сохраняют свои старые показатели повреждений, или используют соответствующий показатель из нижней таблицы, который из них лучше.

| Размер | Повреждение |
|---|---|
| Мелкий | 1 |
| Микроскопический | 1d2 |
| Крошечный | 1d3 |
| Маленький | 1d4 |
| Средний | 1d6 |
| Большой | 1d8 |
| Огромный | 2d6 |
| Громадный | 2d8 |
| Колоссальный | 4d6 |

**Специфические Атаки:** Вампир сохраняет все свои специфические атаки по базовому существу, и получает новые, рассмотренные ниже. КС спасбросков равны: 10+1/2 КХП вампира+мод-тор Обн вампира, или отмечено отдельно.

**Выпить Кровь (Экс):** Вампиры могут пить кровь своих врагов при успешном проведении захвата против жертвы. Выпивая кровь у жертвы вампир наносит ей постоянное повреждение Телосложению в 1d4 пунктов каждый раунд, до тех пор пока захват не будет снят. За каждую, такую успешную атаку, вампир восстанавливает по 5 временных хит-поинтов.

**Дитя Ночи (Свх):** Вампиры могут приказывать некоторыми меньшими существами, один раз в день призывая группу из 1d6+1 роя крыс, стаю из 1d4+1 роя летучих мышей, или свору 3d6 волков стандартным действием. (Если базовое существо не является наземным существом, то тогда могут появляться другие существа). Эти существа появляются в течении 2d6 раундов и служат вампиру в течение 1-го часа.

**Доминирование (Свх):** Вампир способен поражать волю своего противника просто посмотрев ему или ей прямо в глаза. Это подобно атаке взглядом, за исключением того, что вампир должен провести стандартное действие, простой взгляд не принесет результата. Любой кто попал под атаку взгляда вампира должен пройти спас бросок Воли, или замереть на месте под пристальным взглядом вампира, как будто под эффектом заклинания подчинение персоны (уровень заклинателя 12-й). У этой способности радиус действия 9 метров.

**Создать Порождение (Свх):** Гуманоид или ужасный гуманоид, уничтоженный вампиром при помощи высасывания энергии, воскрешается в виде вампира (смотрите раздел порожденье в *Справочнике Монстров* на следующей стр.) через 1d4 дня после его момента захоронения.

Если вампир высосал не энергию, а Телосложение жертвы до 0 или ниже, жертва возрождается в виде порождения, если у неё было 4 КХП или менее, и как вампир, если у неё было 5 и более КХП. Но в любом случае, новый вампир или порождение находятся под полным управлением создавшего их вампира, и остаются контролируемы до тех пор, пока их мастер не убит. В любой момент вампир не может иметь более, чем свое двойное количество КХП в виде порабощенного порождения; любое превышающее это количество число, создает свободно мыслящих вампиров, или порождений. Порабощенный вампир может сам создавать и порабощать порождения, поэтому вампир повелитель может осуществлять контроль над младшими вампирами. Вампир может добровольно освободить своё порождение, чтобы взять под контроль новое, но будучи освобожденным, порождение не может быть взято опять под контроль.

**Высасывание энергии (Свх):** Каждая успешная атака удара (или любое другое природное оружие вампира) против живых существ отнимает у них два уровня жизненной энергии. За каждый наложенный негативный уровень вампир получает по 5 временных хит-поинтов. Высасывание энергии вампир может применять лишь один раз в раунд.

**Специальные Качества:** Вампир сохраняет все свои специальные качества по базовому существу, и получает новые, рассмотренные ниже.

**Альтернативный Облик (Свх):** Стандартным действием вампир может принять облик летучей мыши, жуткой летучей мыши, волка или жуткого волка. В своем альтернативном облике он теряет атаку удара и доминирование, но получает природное оружие и экстраординарные специфические атаки своей новой формы. Он может находится в ней до тех пор, пока не примет новую, или до восхода солнца нового дня. (Если базовое существо не является наземным существом, то тогда могут появляться другие существа).

**Снижение Повреждений (Свх):** Снижение повреждений вампира 10/серебро и магия. Природное оружие вампира, а также любое удерживаемое им оружие, принимается как магическое, в целях преодоления снижения повреждений.

**Быстрое Залечивание (Экс):** Вампир восстанавливает каждый раунд по 5 пунктов полученного повреждения, и так до тех пор, пока у него есть как минимум 1 хит-поинт. Если количество хит-поинтов снижено до 0, он автоматически принимает газообразную форму и старается убежать. Он должен достичь своего гроба в течение 2 часов, или будет навсегда уничтожен. (За 2 часа он может преодолеть до 13,5 км). попав в гроб, отдыхая он восстанавливает до 1 хит-поинта за час, а затем начинает залечиваться при скорости 5 хит-поинтов в раунд.

**Газообразная Форма (Свх):** При желании, стандартным действием вампир может принять газообразную форму, как заклинанием сактивированным чародеем 5-го уровня, но может находиться в ней неограниченное количество времени, и летать со скоростью 6 метров в раунд, при прекрасной маневренности.

**Устойчивости (Экс):** У вампира устойчивость 10 к холоду и электричеству.

**Взбирание по Паучьи (Экс):** Вампир способен взбираться по отвесным поверхностям так, как будто он находится под воздействием заклинания взбирание по паучьи.

**Сопротивление Изгнанию (Экс):** У вампира +4 сопротивление к изгнанию.

**Параметры:** Повысьте параметры базового существа следующим образом: Сила +6, Ловк +4, Интл +2, Мудр +2, Обн +4. У вампира нет показателя Телосложения, так как он является нежитью.

**Навыки:** У вампиров +8 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения, Блефа, Отслеживания, Поиска, Прислушивания, Скрытности и Чувства Мотива. В остальном, все как у базового существа.

**Отличительные Черты:** Вампиры получают: Настороженность, Боевые Рефлексы, Молниеносные Рефлексы, Уворачивание, Улучшенную Инициативу. Подразумевается, что базовое существо соответствует необходимым условиям этих черт, и ещё не обладает ими.

**Среда Обитания:** Любая, обычно та же, что и у базового существа.

**Организация:** Одиночное, пара, банда (3–5) или группа (1–2 плюс 2–5 порождения).

**Серьезность Вызова:** Та же что и у базового существа+2

**Сокровище:** Двойной стандарт

**Мировоззрение:** Всегда злое (любое)

**Улучшенный:** По классу персонажа

**Корректировка Уровня:** Та же что и у базового существа +8

## Уязвимые Места Вампиров

Помимо всех своих сил, вампиры обладают определенным количеством слабостей.

**Отпугивание Вампиров:** Вампиры не выносят сильного запаха чеснока, и не войдут в помещение обработанное им. Подобно этому, они стараются избегать зеркал и присутствия мощных священных символов. Эти предметы не вредят вампирам, они просто стараются держаться от них подальше. Отпрянувший вампир должен находится как минимум в 1,5 метрах от существа с зеркалом или со священным символом, и не может касаться или атаковать существо удерживающее такие предметы до окончания столкновения. Удерживание вампира на расстоянии стандартное действие.

Также вампиры не способны передвигаться через проточную воду, хотя их можно перенести в их гробах, или на борту корабля. Они не могут войти в дом или иное здание без приглашения кого-то кто проживает в нем. Они свободно могут передвигаться в общественных местах, так как эти территории свободны для всех.

**Уничтожение Вампира:** Снижение хит-поинтов вампира до 0 или ниже выводит его из строя, но не всегда уничтожает (смотрите заметку в быстром залечивании). Однако определенные атаки способны полностью уничтожить его.

Выставление вампира под прямые солнечные лучи дезо-

риентируют их, они могут выполнять только лишь действие передвижения, или только действие атаки, но в следующий раунд полностью уничтожены, если не сбежали со света. Точно также, если вампира погрузить в проточную воду, каждый раунд он теряет треть своих хит-поинтов, пока полностью не гибнет в конце третьего раунда.

Вбивание осинового кола в сердце вампира, навсегда уничтожает его. Однако если кол удален, он оживает, лишь уничтожение тела полностью убивает его. Популярной тактикой является отрезание головы существа, и наполнение его рта святыми облатками (или их эквивалентами).

## ВАМПИРЫ ПЕРСОНАЖИ

Вампиры всегда злы, что заставляет персонажей определённых классов терять свои некоторые классовые особенности, отмечено в Главе 3 *Руководства Игрока*. В дополнение, определенные классы переносят дополнительные штрафы.

**Жрецы:** Жрецы вампиры утрачивают свою способность изгонять нежить, но получают возможность подчинять и контролировать нежить. Эта способность не распространяется на контролирующего вампира, или вампиров под контролем их повелителя.

Жрец-вампир получает доступ к двум из следующих сфер: Зло, Мошенничество, Разрушение и Хаос.

**Чародеи и Маги:** Вампиры маги и чародеи сохраняют свои классовые особенности, но если их талисманом был кто-то, кроме летучей мыши или крысы, связь между ними разрывается, и талисман избегает своего бывшего компаньона. Персонаж может призвать другого талисмана, но это может быть только крыса или летучая мышь.

## ПОРОЖДЕНИЕ ВАМПИРА

**Средняя Нежить**
**Кубики Хит-Поинтов:** 4d12 (29 хп.)
**Инициатива:** +6
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт.)
**Класс Доспеха:** 15 (+2 Ловк, +3 природный), касательный 12, оторопевший 13
**Базовая Атака/Захват:** +2/+5
**Атака:** Удар +5 рукопашный (1d6+4 плюс высасывание энергии)
**Полная Атака:** Удар +5 рукопашный (1d6+4 плюс высасывание энергии)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Высасывание крови, доминирование, высасывание энергии
**Специальные Качества:** +2 сопротивление к изгнанию, снижение повреждений 5/серебро, темновидение 18 м, быстрое залечивание 2, газообразная форма, устойчивость 10 к холоду и электричеству, взбирание по паучьи, свойства нежити,
**Спасброски:** Стойк +1, Рефл +5, Воля +5
**Параметры:** Сила 16, Ловк 14, Тело —, Интл 13, Мудр 13, Обн 14
Навыки: Блеф +6, Взбирание +8, Ремесло или Профессия (любое одно) +4, Дипломатия +4, Скрытность +10, Прыжки +8, Прислушивание +11, Бесшумное Передвижение +10, Поиск +8, Чувство Мотива +11, Отслеживание +11
**Отличительные Черты:** Настороженность*, Улучшенная Инициатива*, Молниеносные Рефлексы*, Прочность, Фокусировка в Навыке (выбранное Ремесло или Профессия),
**Среда Обитания:** Любая
**Организация:** Одиночное или свора (2–5)
**Серьёзность Вызова:** 4
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Всегда злое (любое)
**Улучшенный:** —
**Корректировка Уровня:** —

*Порождение вампира*

*Это жестоко выглядящее существо буквально бурлит злом. Его одеяние выглядит благородно, хотя оно в плачевном состоянии. В его темно-красном рте видна пара больших хищно выглядящих волчьих клыка.*

Порождения вампиров появляются когда вампир убивает смертного. Как и вампиры, порождения сохраняют свою привязанность к гробам и почве из своих могил.

Порождения вампиров выглядят точно так же, как они выглядели и при жизни, хотя их черты слегка огрубевшие, и имеют некие хищнические признаки.

Порождения вампиров разговаривают на Общем.

### Сражение

Сражаясь со смертными, порождения используют свою сверхчеловеческую силу, молотя противника своими мощными кулаками, или швыряя их на камни или стены. Они также применяют газообразную форму и способность полета, чтобы наносить удары по оппонентам, когда они наиболее уязвимы.

**Выпить Кровь (Экс):** Порождения вампиров могут пить кровь своих врагов при успешном проведении захвата против жертвы. Выпивая кровь у жертвы порождение наносит ей постоянное повреждение Телосложению в 1d4 пунктов каждый раунд, до тех пор пока захват не будет снят. За каждую, такую успешную атаку, порождение восстанавливает по 5 временных хит-поинтов.

**Доминирование (Свх):** Порождение вампира способно поражать волю своего противника, просто посмотрев ему или ей прямо в глаза. Это подобно атаке взглядом, за исключением того, что порождение должно провести стандартное действие, простой взгляд не принесет результата. Любой кто попал под атаку взгляда вампира должен пройти спас бросок Воли (КС 14), или попасть под влияние порождения вампира, как будто под эффектом заклинания подчинение персоны (уровень заклинателя 5-й). У этой способности радиус действия 9 метров. КС спасброска основан на Обаянии.

**Высасывание энергии (Свх):** Каждая успешная атака удара против живых существ отнимает у них один уровень. За каждый наложенный негативный уровень порождение получает по 5 временных хит-поинтов. КС спасброска Стойкости чтобы снять негативный уровень равен 14. КС спасброска основан на Обаянии.

**Быстрое Залечивание (Экс):** Порождение восстанавливает каждый раунд по 2 пунктов полученного повреждения, и так до тех пор, пока у него есть как минимум 1 хит-поинт. Если количество хит-поинтов снижено до 0, оно автоматически принимает газообразную форму и старается убежать. Оно должно достичь своего гроба в течение 2 часов, или будет навсегда уничтожен. (За 2 часа он может преодолеть до 13,5 км). Отдыхая в гробу оно полностью беспомощно. Отдыхая оно восстанавливает до 1 хит-поинта за час, а затем начинает залечиваться при скорости 2 хит-поинта в раунд.

**Газообразная Форма (Свх):** При желании, стандартным действием порождение вампира может принять газообразную форму, как заклинанием сактивированным заклинателем 5-го уровня, но может находиться в ней неограниченное количество времени, и летать со скоростью 6 метров в раунд, при прекрасной маневренности.

**Взбирание по Паучьи (Экс):** Порождение способно взбираться по отвесным поверхностям так, как будто он находится под воздействием заклинания взбирание по паучьи.

**Навыки:** У порождения вампиров +4 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения, Блефа, Отслеживания, Поиска, Прислушивания, Скрытности и Чувства Мотива.

### Уязвимые Места Порождений Вампиров

Порождения вампиров уязвимы ко всем атакам и эффектам,

*Иллюстр. Т. Бакси*

которые отпугивают или убивают вампиров. Для деталей смотрите раздел Вампир.

## ВАРГУЙЛЛЬЯ

**Маленький Внешний (Злой, Экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 1d8+1 (5 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** Полет 9 м (хорошая) (6 клеток) (30 фт.)
**Класс Доспеха:** 12 (+1 размер, +1 Ловк), касательный 11, оторопевший 11
**Базовая Атака/Захват:** +1/–3
**Атака:** Укус +3 рукопашный (1d4 плюс яд)
**Полная Атака:** Укус +3 рукопашный (1d4 плюс яд)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Визг, поцелуй, яд
**Специальные Качества:** темновидение 18 м
**Спасброски:** Стойк +3, Рефл +3, Воля +3
**Параметры:** Сила 10, Ловк 13, Тело 12, Интл 5, Мудр 12, Обн 8
**Навыки:** Скрытность +9, Запугивание +3, Прислушивание +5, Бесшумное Передвижение +5, Отслеживание +5
**Отличительные Черты:** Искусное Обращение с Оружием
**Среда Обитания:** Тартарианские Глубины Карцера
**Организация:** Кластер (2–5) или сборище (6–11)
**Серьёзность Вызова:** 2
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтрально злое
**Улучшенный:** 2–3 КХП (Маленькая)
**Корректировка Уровня:** —

*Это существо похоже на омерзительную, исковерканную человеческую голову, к которой прикреплены два кожистых крыла. Вместо волос на её макушке волнообразные завитки, а глаза пылают угрожающе зеленым пламенем.*

Эти отвратительные существа происходят родом из самых глубоких ям плана Карцера. Они населяют кладбища, руины и прочие места связанные со смертью и гниением.

Варгуйлля немного крупнее обычной человеческой головы, достигая в высоту около 45 см., а розмах крыльев составляет 1,2 метра. Весит она около 4,5 кг.

Говорят варгуйлли на Адском.

### СРАЖЕНИЕ

Варгуйлльи нападают своими заточенными зубами. Их специфические атаки делают их ещё более опасными.

Природное оружие варгуйлльи, а также любое удерживаемое ею оружие, принимается как зло-направленное в целях преодоления снижения повреждений.

**Визг (Экс):** Вместо укуса, варгуйллья может широко разинуть свой рот, и издать ужасный визг. Все в пределах 18 метров (за исключением других варгуйлль) услышавшие её визг, или четко видящие существо, должны пройти проверку Стойкости против КС 12, или быть парализованными на 2d4 раунда, или пока чудовище не нападет на них, или пока не выйдет из диапазона или исчезнет из виду. Парализованное существо уязвимо к поцелую варгуйлльи (смотрите ниже). Успешно проведшее проверку спасброска существо, неподвластно эффектам визга варгуйлльи на протяжении последующих 24 часов. Визг эффект страха воздействующий на разум. КС спасброска основан на Телосложении, и включает +1 расовый бонус.

**Поцелуй (Свх):** Успешной касательной рукопашной атакой варгуйллья способна поцеловать парализованного оппонента. Поражаемый оппонент должен пройти проверку Стойкости против КС 15, или с ним произойдет ужасная трансформация, которая превратит за 24 часа существо в варгуйллью (и иногда и быстрее, за каждую фазу трансформации бросайте 1d6). В первый период 1d6 часов у жертвы выпадают все волосы. В последующие 1d6 часов уши трансформируются в большие кожаные крылья, на подбородке и коже головы появятся щупальца-завитки, а зубы станут длинными и острыми клыками. Затем, за 1d6 часов жертва за каждый час начнет терять по 1 пункту Интеллекта, и 1 пункту Обаяния (до минимум 3). Трансформация окончится спустя последние 1d6 часов, когда голова отломится от тела (которое полностью мертвое), и станет новой варгуйлльей.

Эту трансформацию можно прервать дневным светом, или даже заклинанием дневной свет, но обратить превращение можно лишь с помощью заклинания излечить болезнь. КС спасброска основан на Телосложении, и включает в себя +4 расовый бонус.

**Яд (Экс):** Ранение, КС Стойкости 12, или повреждения от укуса варгуйлльи невозможно излечить природным способом или магическим. Нейтрализовать отравление или излечение снимает эффект, а снять отравление позволяет применять магическое лечение. КС спасброска основан на Телосложении, и включает в себя +1 расовый бонус.

## ВАСИЛИСК

*Существо похоже на раздутую рептилию с восьмью ногами. Ряды костяных шипов торчат со спины, а глаза мерцают зловещим, бледно-зеленым светом.*

Василиск - рептилиеобразное чудовище способное обращать в камень живых существ своим взглядом. Чтобы выжить в сражении с василиском необходимо или тщательно подготовится, или огромная доля везения.

Василиски встречаются практически в любых климатических условиях, а также и в подземных условиях. Они стараются создавать логова в обширных норах, пещерах, или прочих закрытых областях. Вход в логово василиска часто можно определить по жизнеподобным человеческим каменным фигурам или статуям, которые являются жертвами его ужасного взгляда. Василиски всеядны и потому спокойно могут съедать свои окаменевшие жертвы. Они могут быть прекрасными стражами, для того, кто хочет сохранить свои волшебные и денежные сокровища.

Обычно у василиска буро коричневое тело с желтоватым брюхом. У некоторых особей вырастает короткий изогнутый рог на носу. Тело взрослого василиска достигает в длину до 1,8 метра, без учета хвоста, который иногда сам достигает в длину до 1,5–2,0 метров. Весят василиски 135 кг.

### СРАЖЕНИЕ

Василиск надеется на свою атаку взглядом, кусая своих оппонентов лишь, когда они входят в пределы его зоны поражения. Хотя у него восемь ног, его медленный метаболизм делает его относительно вялым, поэтому он не растрачивает слишком много энергии понапрасну. Вторгшиеся противники, и отступившие от василиска вместо боя, вряд ли будут преследоваться, или очень нехотя.

Большую часть своего времени эти существа проводят лежа в выжидании жертвы, к которым относятся маленькие млекопитающие, птицы, рептилии и подобные существа. Когда не охотятся, василиски обычно спят поверх своих последних жертв в логовах. Иногда василиски собираются в небольшие колонии для спаривания или общей защиты в чрезвычайно жестокой местности, и колония будет сообща нападать на вторгшихся.

| | Василиск | Великий василиск Абисса |
|---|---|---|
| | Средний Магический Зверь | Большой Внешний (Измененный магический зверь, Экстрапланарный) |
| **Кубики Хит-Поинтов:** | 6d10+12 (45 хп.) | 18d10+90 (189 хп.) |
| **Инициатива:** | –1 | –1 |
| **Скорость:** | 6 м (4 клетки) (20 фт.) (20 фт.) | 6 м (4 клетки) (20 фт.) |
| **Класс Доспеха:** | 16 (–1 Ловк, +7 природный), касательный 9, оторопевший 16 | 17 (–1 размер, –1 Ловк, +9 природный), касательный 8, оторопевший 17 |
| **Базовая Атака/Захват:** | +6/+8 | +18/+29 |
| **Атака:** | Укус +8 рукопашный (1d6+3) | Укус +25 рукопашный (2d8+10) |
| **Полная Атака:** | Укус +8 рукопашный (1d6+3) | Укус +25 рукопашный (2d8+10) |
| **Заним. Простр./ Зона. Дейст.:** | 1,5 м/1,5 м | 3 м/1,5 м |
| **Специфические Атаки:** | Превращающий в камень взгляд | Превращающий в камень взгляд, поразить добро |
| **Специальные Качества:** | темновидение 18 м., зрение при низком освещении | темновидение 18 м., зрение при низком освещение Устойчивость 10 к холоду и огню, снижение повреждений 10/магия, устойчивость к магии 23 |
| **Спасброски:** | Стойк +9, Рефл +4, Воля +3 | Стойк +18, Рефл +12, Воля +8 |
| **Параметры:** | Сила 15, Ловк 8, Тело 15, Интл 2, Мудр 12, Обн 11 | Сила 24, Ловк 8, Тело 21, Интл 3, Мудр 10, Обн 15 |
| **Навыки:** | Скрытность +0*, Прислушивание +7, Отслеживание +11 | Скрытность +0*, Прислушивание +10, Отслеживание +10 |
| **Отличительные Черты:** | Настороженность, Сражение в Слепую, Повышенная Стойкость | Настороженность, Сражение в Слепую, Повышенная Стойкость, Железная Воля, Улучшенная природная атака (укус), Молниеносные Рефлексы, Искусное Владение (укус) |
| **Среда Обитания:** | Теплые пустыни | Бесконечные Слои Абисса |
| **Организация:** | Одиночное или колония (3–6) | Одиночное или колония (3–6) |
| **Серьёзность Вызова:** | 5 | 12 |
| **Сокровище:** | Нет | Стандарт |
| **Мировоззрение:** | Всегда нейтральное | Всегда хаотично злое |
| **Улучшенный:** | 7–10 КХП (Среднее); 11–18 КХП (Большое) | — |
| **Корректировка Уровня:** | — | — |

***Василиск***

**Превращающий в камень взгляд (Спр):** Жертва превращается навсегда в камень, диапазон 9 метров; КС Стойк 13 нейтрализует. КС спасброска основан на Обаянии.

**Навыки*:** Тусклая окраска василиска и его способность лежать неподвижно длительное время дает ему +4 расовый бонус к Скрытности в природных условиях.

## ВЕЛИКИЙ ВАСИЛИСК АБИССА

Этих демонических созданий искатели приключений могут встретить в подземных условиях, или в их природной среде, ужасных пустошах Абисса, или призванного на службу темным чародеем. Слуги демонических лордов очень часто используют великих василисков как своих стражей или эскорт.

### Сражение

КС спасброска для атаки взглядом великого василиска (КС 21) модифицирован за счет его повышенных Кубиков Хит-Поинтов, и более высокого показателя Обаяния.

Природное оружие великих василисков Абисса, принимается как магическое в целях преодоления снижения повреждений.

**Поразить Добро (Спр):** Один раз в день великий василиск способен провести обычную рукопашную атаку, и нанести дополнительные 18 пунктов повреждений доброму противнику.

## ВЕДЬМА

Ведьмы – ужасные существа, чья любовь ко злу сравнима только с их уродством.

Кажется, что ведьмы делают зло для своих тайных причин, они часто замышляют заговоры и схемы для достижения могущества, или с каким-нибудь ужасным окончанием. Они могут использовать свою темную магию и знания находясь на службе у более могущественных злых созданий, но они редко преданны. Если они увидят для себя шанс подняться в могуществе и занять место хозяина, они неизменно воспользуются этим.

Хотя и будучи различными, ведьмы едины в своей внешности и манерах поведения, у них есть множество общих аспектов. Они все принимают облик старух, которые скрывают под слабой формой их яростной силы и быстроты. Вопреки тому, что их лица испещрены морщинами и грубы от жестокости, их глаза сияют цинизмом и хитростью. Их длинные ногти обладают силой стали и остры как ножи.

Ведьмы говорят на Общем и языке Великанов.

***Великий василиск абисса***

### Сражение

Ведьмы чрезвычайно сильные. Они от природы устойчивы к заклинаниям и сами по себе могут применять магию. Часто ведьмы формируют так называемые шабаши. Шабаш обычно содержит по одной ведьме каждого вида, и способен применять дополнительные способности помимо характерных способностей для его отдельных членов.

## АННИС

**Большой ужасный гуманоид**
**Кубики Хит-Поинтов:** 7d8+14 (45 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 12 м (8 клеток) (40 фт)
**Класс Доспеха:** 20 (–1 размер, +1 Ловк, +10 природный,), касательный 10, оторопевший 19
**Базовая Атака/Захват:** +7/+18
**Атака:** Коготь +13 рукопашный (1d6+7)
**Полная Атака:** 2 когтя +13 рукопашный (1d6+7) и укус +8 рукопашный (1d6+3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** улучшенный захват, царапанье 1d6+7, раздирание 2d6+10, подобные заклинаниям способности
**Специальные Качества:** снижение повреждений 2/дробящее, темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к магии 19
**Спасброски:** Стойк +6, Рефл +6, Воля +6
**Параметры:** Сила 25, Ловк 12, Тело 14, Интл 13, Мудр 13, Обн 10
**Навыки:** Блеф +8, Дипломатия +2, Маскировка +0 (+2 под кого-то), Скрытность +5, Запугивание +2, Прислушивание +10, Отслеживание +10
**Отличительные Черты:** Настороженность, Сражение вслепую, Повышенная стойкость
**Среда Обитания:** Холодные болота
**Организация:** Одиночное или шабаш (3 ведьмы разных видов плюс 1-8 огров и 1-4 злых великана)
**Серьёзность Вызова:** 6
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** —

*Это существо выглядит как очень старая женщина, но очень высокая. У неё темно-синяя кожа и грязные, черные волосы.*

Всеми ненавистные аннисы наверное являются самыми ужасными из всех ведьм. Обычно аннис применяет способность *собственная маскировка*, чтобы выглядеть как чрезвычайно высокий человек, значительный великан или огр.

В природном облике аннис достигает в высоту 1,8 метра (6 фт.) и весит около 146,5 кг (325 фунта).

### Сражение

Будучи физически очень сильными, эти ведьмы не любят просто нападать на своих противников, они постараются разделить и ввести в замешательство свих врагов перед нападением. Им нравится появляться перед своими жертвами в виде простых обывателей или прохожих, чтобы вселить в противника чувство ложной безопасности перед противником.

**Улучшенный Захват (Экс):** Для применения этой способности аннис должна попасть своей атакой когтя по Большому или меньшему в размерах противнику. Затем свободным действием она может начать захват, не провоцируя при этом благоприятной атаки.

**Царапанье (Экс):** Бонус атаки +13 рукопашный, повреждение 1d6+7. Удерживаемого в захвате противника аннис может атаковать обоими когтями без штрафов.

**Раздирание (Экс):** Аннис успешно проведшая атаку обоими своими когтями вцепляется в тело оппонента и начинает раздирать его тело. Эта атака автоматически наносит дополнительные 2d6+10 повреждений.

***Подобные заклинаниям способности:*** 3/день—*облако тумана, собственная маскировка*. Уровень заклинателя 8-й.

## ЗЕЛЕНАЯ ВЕДЬМА

**Средний ужасный гуманоид**
**Кубики Хит-Поинтов:** 9d8+9 (49 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт); вплавь 9 м (30 фт.)
**Класс Доспеха:** 22 (+1 Ловк, +11 природный,) касательный 11, оторопевший 21
**Базовая Атака/Захват:** +9/+13
**Атака:** Коготь +13 рукопашный (1d4+4)
**Полная Атака:** 2 когтя +13 рукопашный (1d4+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** подобные заклинаниям способности, слабость, мимикрия
**Специальные Качества** темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к магии 18
**Спасброски:** Стойк +6, Рефл +6, Воля +7
**Параметры:** Сила 19, Ловк 12, Тело 12, Интл 13, Мудр 13, Обн 14
**Навыки:** Концентрация +7 Ремесло или Знание (любое одно) +7, Скрытность +9, Прислушивание +11, Отслеживание +11, Плавание +12
**Отличительные Черты:** Активация в бою, Настороженность, Сражение вслепую, Повышенная стойкость
**Среда Обитания:** Умеренно климатические болота
**Организация:** Одиночное или шабаш (3 ведьмы разных видов плюс 1-8 огров и 1-4 злых великана)
**Серьёзность Вызова:** 5
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** —

*Это существо выглядит как очень старая женщина. У неё болезненно зеленый цвет лица, с темными, спутанными волосами, которые выглядят почти как переплетенная лоза.*

Зеленые ведьмы обитают в отдаленных болотах и дремучих лесах.

Зеленая ведьма приблизительно того же роста и веса что и человеческая женщина.

*Зеленая ведьма*

### Сражение

Зеленые ведьмы предпочитают нападать из укрытий, обычно после того как запутали внимание врага. Они часто применяют свое темновидение в качестве преимущества, чтобы нападать на противника в безлунные ночи.

***Подобные заклинаниям способности:*** При желании—*танцующие огоньки, собственная маскировка, призрачный звук* (КС 12), *невидимость, хождение не оставляя следов, языки, дыхание под водой*. Уровень заклинателя 9-й. КС спасброска основан на Обаянии.

**Слабость (Свх):** Зеленая ведьма способна ослабить противника, проведя против него специальную касательную атаку. Оппонент должен пройти проверку Стойкости против КС 16 или перенесет потерю 2d4 пунктов Силы. КС спасброска основан на Обаянии.

**Мимикрия (Экс):** Зеленая ведьма способна иммитировать звуки практически любого зверя, который обитает вблизи её жилища.

**Навыки:** У зеленой ведьмы +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания при выполнении специального действия

или избежания опасности. Она всегда может принять приём 10 даже если отвлекаема или в опасности. В плавании она может применять действия бега, принимается, что она передвигается по прямой линии.

## МОРСКАЯ ВЕДЬМА

**Средний ужасный гуманоид (водяной)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 3d8+6 (19 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт); вплавь 12 м (40 фт.)
**Класс Доспеха:** 14 (+1 Ловк, +3 природный,) касательный 11, оторопевший 13
**Базовая Атака/Захват:** +3/+7
**Атака:** Коготь +7 рукопашный (1d4+4)
**Полная Атака:** 2 когтя +7 рукопашный (1d4+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** внушающая страх внешность, сглаз
**Специальные Качества:** амфибиевидная, устойчивость к магии 14
**Спасброски:** Стойк +2, Рефл +2, Воля +4
**Параметры:** Сила 19, Ловк 12, Тело 12, Интл 10, Мудр 13, Обн 14
**Навыки:** Ремесло или Знание (любое одно) +3, Скрытность +4, Прислушивание +6, Отслеживание +6, Плавание +12
**Отличительные Черты:** Настороженность, Прочность
**Среда Обитания:** Умеренно климатические воды
**Организация:** Одиночное или шабаш (3 ведьмы разных видов плюс 1-8 огров и 1-4 злых великана)
**Серьёзность Вызова:** 4
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** —

*Это существо выглядит как старая женщина. Её кожа болезненно желтая покрытая бородавками и сочащимися язвами. Её длинные грязные волосы напоминают гниющие водоросли.*

Возможно одна из самых омерзительных среди всех ведьм, морская ведьма встречается лишь в водах морей или заросших озерах.

Морская ведьма приблизительно того же роста и веса, что обычная человеческая женщина.

### Сражение

Морские ведьмы не скрывают внешность и предпочитают непосредственно прямое сражение. Они обычно скрываются до тех пор пока не смогут оказать эффект на как можно больше противников своей внушающей ужас внешностью.

**Внушающая страх внешность (Свх):** Внешний вид морской ведьмы столь шокирующий, что любой (кроме других ведьм) кто непосредственно увидел ее, должен пройти проверку Стойкости против КС 13 или мгновенно быть ослабленным, перенося при этом потерю в 2d6 пунктов Силы. Это повреждение не может понизить показатель Силы жертвы ниже 0, но любой, у кого показатель Силы понижен до 0, находится в беспомощном состоянии. Пораженные существа этой способностью или успешно прошедшие проверки не могут подвергнуться такому эффекту от этой же ведьмы в течение последующих 24 часов. КС спасброска основан на Обаянии.

**Сглаз (Свх):** Три раза в день ведьма может наложить эффект своего жуткого взгляда на одно существо которое находится в пределах 9 метров (30 фт.) от неё. Цель должна пройти проверку Воли, или быть изумлена на протяжении последующих трех дней, хотя *снять проклятие* или *рассеивание зла* сможет восстановить состояние безумца. В дополнение пораженное существо должно пройти проверку Стойкости против КС 13 или умереть от страха. Существа с иммунитетом к эффектам страха не подвержены эффекту сглаза морской ведьмы. КС спасброска основан на Обаянии.

**Амифибиевидная (Экс):** Хотя морские ведьмы водяные существа, они могут неограниченное время находится на суше.

**Навыки:** У морской ведьмы +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания при выполнении специального действия или избежания опасности. Она всегда может принять приём 10 даже если отвлекаема или в опасности. В плавании она может применять действия бега, принимается, что она передвигается по прямой линии.

## ШАБАШ ВЕДЬМ

Время от времени три ведьмы могут собирать шабаш. Обычно эта отвратительная тройка содержит по одной ведьме каждого вида, но это не обязательное условие.

### Сражение

Ведьмы в сражаясь шабаше надеются на свое восприятие и улучшенные подобные заклинаниям способности способности.

Шабаш ведьм в 80% будет охраняться 1d8 аграми и 1d4 злыми великанами, которые выполняют роль их слуг. Их прислужники обычно скрыты заклинанием *вуаль*, чтобы выглядеть не столь угрожающими, и отсылаются в роли шпионов. Такие прислужники обычно носят с собой (шанс 60%) подобные заклинаниям камни, известные как ведьмин глаз (смотрите ниже).

***Подобные заклинаниям способности:*** 3/день—*анимировать мертвеца, наложить проклятие* (КС 17), *контроль погоды, сновидение, клеть силы, чистый разум, волшебный мираж* (КС 18), *вуаль* (КС 19), *видение*. Уровень заклинателя 9-й. КС спасброска основан на показателе Обаяния 16. для применения одной из этих способностей (которые требуют полнораундового действия) все три ведьмы должны быть в пределах 3 метров друг от друга и все вместе принимать участие.

Раз в месяц, шабаш не обладающий ведьминым глазом способен создать его из драгоценного камня стоимостью как минимум 20 зм (смотрите ниже).

## ВЕДЬМИН ГЛАЗ

Ведьмин глаз – магический предмет созданный шабашом ведьм. Он выглядит как ничем примечательный полудрагоценный камень, но *изумруд зрения* или другие подобные эффекты способны раскрыть истинную природу удаленного глаза. Очень часто ведьмин глаз вделан в кольцо, брошь или иное украшение. Любая из трех ведьм, создавшая этот глаз, способна видеть через него при желании пока он находится на том же плане существования, что и ведьма. У ведьминого глаза прочность 5 и 10 хит-поинтов. Уничтожение ведьминого глаза причиняет по 1d10 повреждений каждому из членов шабаша, и делает слепым на 24 часа ту ведьму, которая перенесла больше всех повреждений.

## ВЕЛИКАН

Великаны соединяют большой размер с большой силой, давая им несравненную способность нести разрушение кому-угодно или чему-угодно, кому не повезло очутиться на их пути.

Великаны заслужили репутацию грубых и глупых существ, которую они приобрели весьма заслужено, особенно их злые разновидности. При решении проблем большинство из них полагаются на свою потрясающую силу, мотивируя все тем, что все что не связанно с грубой силой, вовсе не стоит никакого внимания. Обычно великаны живут за счет охоты и набегов, стараясь забрать у более слабых существ все что им понравилось.

Все великаны говорят на Великаньем. Те же, у кого показатель Интеллекта 10 или выше также говорят на Общем.

### СРАЖЕНИЕ

Великаны рассчитывают на ближний бой. Они предпочитают удерживать массивные виды двуручного оружия, применяя их с непревзойденным умением. Они также достаточно умны, чтобы «смягчить» своих противников вначале дистанционными атаками, если есть такая возможность. Самым любимым стрелковым оружием великанов являются большие камни.

**Метание Камней (Экс):** Взрослые великаны весьма умелые метатели камней, и получают +1 расовый бонус ко всем броскам атак при метании камней. великан как минимум Большого размера способен швырнуть камень весом от 19 до 22,5 кг. (Маленькие объекты), в максимуме пяти метательных диапазонов. Размер увеличения диапазона зависит от разновидности великана. Огромный великан способен метать камни весом от 27 кг. до 36 кг. (Средние объекты).

**Ловля Камней (Экс):** Великан как минимум Большого размера способен ловить Маленькие, Средние или Большие

камни (или стрелковые снаряды подобного типа). Один раз в раунд, великан по которому возможно такое попадание камнем, может пройти проверку Рефлекса свободным действием, чтобы поймать камень. КС поимки для Маленького 15, Среднего 20, и 25 для Большого. (Если у стрелкового оружия есть магический бонус к броскам атаки, то КС повышается соответственно на это число). Великан должен быть готов, и ожидать этот тип атаки, чтобы он смог провести попытку ловли камня.

## СООБЩЕСТВО ВЕЛИКАНОВ

Одинокие великаны чаще всего молодые подростки, которые отправились в путь сами по себе. Группы великанов обычно состоят из молодых подростков, которые вместе охотятся или совершают набег (иногда и то и другое вместе). Банды великанов обычно состоят из больших или нескольких семей. Иногда банда включает в себя молодежь из других семей, которые выполняют роль слуг, дополнительных мужчин, или охранников семьи.

Племена великанов подобны бандам, но в них гораздо больше членов, плюс контингент из сторожащих существ и слуг не-великанов. Охотничьи или разбойничьи группы включают в себя сторожевых существ, и могут состоять из великанов из разных племен, которые совместно действуют.

Треть банды или племени великанов составляют дети, которые могут быть по своему опасными существами. Если группа великанов включает в себя детей, бросьте d%, чтобы определить их зрелость: 01–25=младенец (не способен сражаться), 26–50=подросток (на две категории меньше взрослого, на 8 КХП меньше, –8 к Силе, –8 к Телосложению, и 1 ранг в каждом из навыков доступных взрослым), 51–100=юноша (на одну категорию меньше взрослого, на 4 КХП меньше, –4 к Силе, –4 к Телосложению, и 2,3 или 4 ранга в каждом из навыков доступных взрослым). Дети великанов способны метать камни, но только если отвечают минимальным требованиям по размеру (смотрите выше). Исключение ишь в том случае, если дети великанов идентичны со своими взрослыми своей разновидности.

## КАМЕННЫЙ ВЕЛИКАН

**Большой великан (земляной)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 14d8+56 (119 хп.)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 9 м в доспехах из шкуры (6 клеток)/30 фт., базовая скорость 12 м (40 фт)
**Класс Доспеха:** 25 (–1 размер, +2 Ловк, +11 природный, +3 доспехи из шкуры), касательный 11, оторопевший 23
**Базовая Атака/Захват:** +10/+22
**Атака:** Двуручная дубина +17 рукопашный (2d8+12) или удар +17 рукопашный (1d4+8) или камень +11 стрелковый (2d8+12)
**Полная Атака:** Двуручный меч +17/+12 рукопашный (2d8-+12) или 2 удара +17 рукопашный (1d4+9) или камень +11 стрелковый (2d8+12)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** метание камней
**Специальные Качества:** зрение при низком освещении, ловля камней, темновидение 18 м (60 фт.)
**Спасброски:** Стойк +13, Рефл +6, Воля +7
**Параметры:** Сила 27, Ловк 15, Тело 19, Интл 10, Мудр 12, Обн 11
**Навыки:** Взбирание +11, Скрытность +6*, Прыжки +11, Отслеживание +12
**Отличительные Черты:** Боевые рефлексы, Железная воля, Мощная атака, Выстрел вблизи, Прицельный выстрел
**Среда Обитания:** Умеренно климатические горы
**Организация:** Одиночное, шайка (2–5), банда (6–9 плюс 35% не способных сражаться), охотничья/разбойничья/торговая группа (6-9 плюс 1 старейшина), или племя (21-30 плюс 35% не способных сражаться 1-3 старейшины, и 3-6 жутких медведя)
**Серьёзность Вызова:** 8 (старейшина 9)
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Обычно нейтральное
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +4 (старейшина +6)

*Этот великан напоминает худощавого, мускулистого человека. Его прочная, безволосая плоть гладкая и серая. У него костлявые лицевые черты и глубоко посаженные черные глаза, придающие ему угрюмость.*

У каменных великанов широко распространенная репутация хулиганов швыряющих камни. Но фактически они стараются избегать незнакомцев.

Носить каменные великаны предпочитают одежду из толстой кожи, которой придается коричневая или серая окраска, чтобы цвет одежды сливался с окружающей средой.

Взрослые достигают 3,6 метров в высоту и весят 675 кг. Срок жизни каменных великанов может достигать 800 лет.

И хотя каменные великаны стараются избегать незнакомцев, это не означает что они застенчивы робкие. У большинства каменных великанов есть артистичная жилка. Некоторые из них рисуют на стенах жилищ картины из их жизни, или рисуют на выдубленных кожаных свитках. Некоторым нравится музыка, и они играют на дудочках или барабанах. Другие делают простые ювелирные украшения, делая из разрисованных камешков ожерелья.

Большинство каменных великанов обладают живым, игривым характером, особенно ночью. Они обожают состязания по метанию камней, и другие игры в которых можно проверить свою силу. Группы великанов часто собираются

## СУМКА ВЕЛИКАНОВ

Большинство великанов носят большие заплечные кожаные сумки, где они хранят личное имущество. Можно часто услыхать, что сумки великанов заполнены золотом (всегда как минимум 1000 зм), но по правде, в ней обычно хранятся несколько изношенных и вонючих личных предметов, запас метательных камней, несколько более менее свежих походных рационов, и несколько безделушек. Однако, изредка великаны могут носить с собой и подобные заклинаниям предметы, которые слишком малы для них, чтобы они смогли ими пользоваться, и множество авантюристов считают что обыскивание сумки великана позволит им найти в ней что-то ценное. Ниже приведенная таблица показывает типичные повседневные предметы; бросьте d% или выберите из списка. Число предметов в сумке зависит от разновидности великана (смотрите описания великанов).

| d% | Предмет |
|---|---|
| 01–02 | Ягоды или фрукты |
| 03–08 | Тарелка и ложка |
| 09–10 | Свечки 1d6 |
| 11–14 | Маленький нож-тесак |
| 15–16 | Угольные палочки (1d6) или перо и чернила |
| 17–18 | Головка сыра |
| 19–20 | Чурбан дерева, обстроганный или резной |
| 21–23 | Кружка или пивная кружка (с крышкой) |
| 24–27 | Плащ |
| 28–29 | Гребень или кисточка |
| 30–31 | Горшок для готовки пищи |
| 32–33 | Коробка с жиром или масляной краской |
| 34–35 | Рог для питья |
| 36–37 | Мешок с мукой или мясом (2,25 кг.) |
| 38–39 | Кусок меха или шкуры |
| 40–41 | Шпильки |
| 42–47 | Нож |
| 48–53 | Бабки (игра каменными шариками) или кубик |
| 54–57 | Кусок мяса |
| 58–59 | Мускус или высушенный навоз животного |
| 60–65 | 30 или 60 метров прочной веревки |
| 66–67 | Мешочек с солью (0,5 кг.) |
| 68–73 | Ботинки, сандалии или сапоги |
| 74–76 | Шейная игла |
| 77–81 | Струна или нитка |
| 82–86 | Зубы, камни, бисер или клыки |
| 87–93 | Зажигательная Коробка (кремень, кресало и трутовая палочка) |
| 94–96 | Кусок воска |
| 97–100 | Точильный камень |

вместе, по состязаться в швырянии камней друг в друга, проигравшая сторона та, в которую попало больше всего камней. Рассказы путешественников о таких состязаниях и дали каменным великанам их репутацию необузданности.

Сумка каменного великана содержит 2d12 метательных камней, 1d4+6 повседневных предметов, и личное богатство каменного великана. Имущество каменного великана и не очень чистое, но и не очень грязное, и большая его часть изготовлена из камня.

### Сражение

При любой возможности каменные великаны стараются сражаться на расстоянии, но если ближнего боя невозможно избежать, они пускают в ход свои гигантские, вытесанные из камня дубины.

Любимой тактикой великанов является неподвижное стояние на месте, таким образом, он сливается с окружающей обстановкой, а затем, ошарашив противников, кинуться вперед, забрасывая их камнями.

**Метание Камней (Экс):** Диапазон для метания камней каменным великаном составляет 54 метра (180 фт). При метании он использует обе руки.

**Ловля Камней (Экс):** При попытке ловли летящего в него камня, каменный великан получает +4 расовый бонус к проверке Рефлекса.

**Навыки:** *В гористой местности каменный великан получает +8 расовый бонус к проверкам Скрытности.

### Старейшины Каменных Великанов

Некоторые каменные великаны развивают особые отношения со своей окружающей средой. У этих старейшин великанов как минимум 15 показатель Обаяния, и они обладают подобными заклинаниям способностями, которые они применяют как чародеи 10-го уровня. Один раз в день они способны применить *форма камня, разговор с камнями* и или *превратить камень в грязь*, или *превратить грязь в камень* (КС 17). КС спасбросков основан на Обаянии. Каждый десятый старейшина обычно чародей от 3-го до 6-го уровня.

### Общество Каменных Великанов

Каменные великаны предпочитают жить в глубоких пещерах в высоких отвесных горах. Обычно группы живут относительно близко друг к другу (не более чем на расстоянии одного дня пути) с чувством общины и защиты друг друга. Большинство жилищ каменных великанов расположены по соседству с 2d4 другими. Некоторые пожилые великаны предпочитают жизнь в уединении, отдаваясь медитации или творческой работе. Спустя десятилетия многие из них становятся старейшинами.

Большинство групп великанов существуют за счет охоты, собирательства и выращивания горных животных, таких как овцы и козы. Они ведут торговлю со всеми близлежащими селениями, обменивая продовольствие и каменные товары на одежду, посуду и изготавливаемые предметы. Группы злых великанов часто занимаются набегами на селения, или взымают пошлину с путешествующим по горам странников.

### Персонажи Каменные Великаны

Сильные, молчаливые одиночки, этих великанов редко можно встретить в заселенных землях.

У персонажей каменных великанов следующие расовые особенности:

—+16 к Силе, +4 Ловкость, +8 Телосложение, +2 Мудрость
—Большой размер, –1 штраф к Классу Доспеха, –1 штраф к броскам атаки, –4 штраф к проверкам Скрытности, +4 бонус к проверкам захвата, двойная норма подъема и переноса нагрузки по сравнению со Средними персонажами.
—**Занимаемое Прост-во/Диапазон Поражения:** 3 м/3 м
—Базовая скорость передвижения холмового великана 12 метров (40 фт.).
—Зрение при низком освещении и темновидение 18 метров (60 фт.).
—**Расовый Кубик Хит-Поинтов:** Каменный великан начинает с 14 уровнями по великану, что дает ему 14d8 Кубиков Хит-Поинтов, базовый бонус атаки +10, и базовые бонусы спасбросков Стойк +9, Рефл +4, Воля +4.
—**Расовые Навыки:** Уровни по каменному великану дают ему следующее количество пунктов навыков 17x(2+модтор Интл). Его классовыми навыками являются Взбирание, Скрытность, Прислушивание и Отслеживание. Каменный великан получает +8 расовый бонус к проверкам Скрытности в скалистой местности.
—**Расовые Черты:** Уровни по холмовому великану дают ему пять отличительных черт.
—+11 природный бонус доспеха.
—**Специфические Атаки (смотрите выше):** Метание Камней.
—**Специальные Качества (смотрите выше):** Ловля камней.
—**Автоматические Языки:** Великанов. Бонусные Языки: Общий, Драконов, Эльфийский, Гоблинов, Орочий.
—**Желаемый Класс:** Варвар.
—**Корректировка Уровня:** +4.

## ЛЕДЯНОЙ ВЕЛИКАН

*Этот великан выглядит как крепкий мускулистый человек, со снежно-белой кожей и светло синими волосами и глазами.*

Ледяных великанов сильно боятся за их разрушительные и воинственные набеги.

Волосы ледяного великана могут быть светло-голубыми или грязно-желтыми, цвет глаз обычно соответствует цвету волос. Носят они шкуры или меха, и драгоценные украшения, если таковые у них имеются. Воины ледяных великанов одеты в кольчужные рубахи и металлические шлемы, украшенные рогами или перьями.

Взрослый мужчина достигает 4,5 метров в высоту, и весит около 1260 кг. Женщины немного ниже и легче мужчин, но мало отличаются внешне. Живут ледяные великаны до 250 лет.

Обычно в сумке ледяного великана находятся 1d4+1 метательный камень, 3d4 повседневных предмета, и личное сокровище великана. Все что находится в его сумке старое, ношенное, грязное и с сильным запахом, делая идентификацию на ценные предметы очень сложной.

### Сражение

Обычно ледяные великаны начинают сражение на расстоянии, метая камни до тех пор, пока они у них не закончатся, или противник не приблизится вплотную, тогда они пускают в ход свои разрушительные боевые топоры.

Их любимой такти-

*Огненный великан* *Штормовой великан* *Ледяной великан*

| | Ледяной великан | Ярл ледяных великанов, Темный страж 8-го уровня |
|---|---|---|
| | Большой великан (холодный) | Большой великан (холодный) |
| **Кубики Хит-Поинтов:** | 14d8+70 (133 хп.) | 14d8+84 плюс 8d10+48 (231 хп.) |
| **Инициатива:** | –1 | +5 |
| **Скорость:** | 12 м. (8 клеток)/40 фт. | 9 м в *полных пластинчатых латах* +2 (6 клеток)/30 фт.; базовая 12 м (40 фт.) |
| **Класс Доспеха:** | 21 (–1 размер, –1 Ловк, +9 природный, +4 кольчужная рубаха) касательный 8, оторопевший 21 | 29 (–1 размер, +1 Ловк, +9 природный, +10 *полные пластинчатые латы +2*) касательный 10, оторопевший 28 |
| **Базовая Атака/Захват:** | +10/+23 | +18/+33 |
| **Атака:** | Двуручный топор +18 рукопашный (3d6+13/x3) или удар +18 рукопашный (1d4+9) или камень +9 стрелковый (2d6+9) | *Двуручный топор мороза +2* +30 рукопашный (3d6+18/x3 плюс 1d6 холод) или удар +28 рукопашный (1d4+11) или камень +18 стрелковый (2d6+11) |
| **Полная Атака:** | Двуручный топор +18/+13 рукопашный (3d6+13/x3) или 2 удара +18 рукопашный (1d4+9) или камень +9 стрелковый (2d6+9) | *Двуручный топор мороза +2* +30/+25/+20/+15 рукопашный (3d6+18/x3 плюс 1d6 холод) или 2 удара +28 рукопашный (1d4+11) или камень +18 стрелковый (2d6+11) |
| **Заним. Простр./Зона. Дейст.:** | 3 м/3 м | 3 м/3 м |
| **Специфические Атаки:** | Метание камней | Метание камней, поразить добро, коварная атака +2d6 |
| **Специальные Качества:** | Иммунитет к холоду, зрение при низкой освещенности, ловля камней, уязвимость к огню | Аура отчаяния, аура зла, командование нежитью, темное благословение, *обнаружение* добра, иммунитет к холоду, зрение при низкой освещенности, применение ядов, ловля камней, уязвимость к огню, устойчивость к огню 10 |
| **Спас-броски:** | Стойк +14, Рефл +3, Воля +6 | Стойк +25, Рефл +13, Воля +13 |
| **Параметры:** | Сила 29, Ловк 9, Тело 21, Интл 10, Мудр 14, Обн 11 | Сила 32, Ловк 12, Тело 22, Интл 10, Мудр 12, Обн 18 |
| **Навыки:** | Взбирание +13, Ремесло (любое одно) +6, Запугивание +6, Прыжки +17, Отслеживание +12 | Взбирание +17, Скрытность +2, Прыжки +17, Отслеживание +5, Езда верхом +11, Знание (религия) +2 |
| **Отличительные Черты:** | Рассекающий удар, Мощный рассекающий удар, Улучшенное пробегание, Улучшенное раскалывание, Мощная атака | Рассекающий удар, Мощный рассекающий удар, Улучшенная инициатива, Улучшенное раскалывание, Мощная атака, Железная воля, Молниеносные рефлексы, Ускоренная готовность |
| **Среда Обитания:** | Холодные горы | Холодные горы |
| **Организация:** | Одиночное, шайка (2–5), банда (6–9 плюс 35% не способных сражаться, плюс 1 адепт или жрец 1-го–2-го уровня), охотничья/разбойничья группа (6-9 плюс 1 адепт или жрец 1-го–2-го уровня, плюс 2-4 зимоволка и 2-3 огра), или племя (21-30 плюс 1 адепт, жрец или чародей 6-го–7-го уровня, плюс 12-30 зимоволков, 12-22 огра, и 1-2 молодых белых дракона) | Одиночное или с племенем |
| **Серьёзность Вызова:** | 9 | 17 |
| **Сокровище:** | Стандарт | Стандарт |
| **Мировоззрение:** | Чаще хаотично злое | Всегда хаотично злое |
| **Улучшенный:** | По классу персонажа | По классу персонажа |
| **Корректировка Уровня:** | +4 | — |

кой является – расположение, скрывшись в засаде под снегом верхушки леденистого или снежного холма, где оппонентам будет тяжело до них достать.

**Метание Камней (Экс):** Диапазон для метания камней ледяным великаном составляет 42 метра.

## Общество Ледяных Великанов

Ледяные великаны проживают в суровых, арктических землях ледников и суровых снегопадов. Они основывают свои логова в грубых замках или очень холодных пещерах. Лидеры племен называют себя «ярлами». Группы ледяных великанов могут заниматься охотой или набегами, хотя некоторые из них иногда образовывают союзы или ведут торговлю с соседними великанами.

Ледяные великаны предпочитают брать противника в плен. На каждых десять взрослых великанов племени, есть 20% шанс, что в логове будет 1d2 пленных. Пленники могут быть существами разного вида.

## Персонажи Ледяные Великаны

Большинство групп ледяных великанов включают в себя жреца. Жрецы ледяных великанов получают доступ к двум сферам из следующего списка: Война, Зло, Разрушение, Хаос (большинство выбирает Войну или Разрушение, некоторые берут обе).

## Ярл Ледяных Великанов

Чаще всего лидерами ледяных великанов бывают варвары, жрецы, воины или чародеи, но иногда, самы злые и бессердечные ледяные великаны бывают темными стражами. Амбициозные и доминирующие, они быстро достигают власти в своих племенах, а затем все дальше и дальше ведут своих соплеменников к жестокости и бессердечию.

Описанный здесь ярл ледяных великанов обладает всеми параметрами и качествами типичного ледяного великана, как и прочими способностями (смотрите блок параметров) от темного стража. Детали по некоторым из этих способностей рассмотрены ниже.

**Аура Отчаяния (Свх):** Этот ярл излучает злую ауру, которая заставляет всех врагов в пределах 3 метров от него переносить –2 штраф к проверкам спасбросков.

**Аура Зла (Экс):** От этого ярла исходит очень сильная аура зла (смотрите заклинания *обнаружение зла*), как от жреца 8-го уровня поклоняющегося злому богу.

**Командовать Нежитью (Свх):** Этот ярл может командовать или подчинять нежить как жрец 6-го уровня.

**Темное Благословение (Свх):** Этот ярл применяет свой бонус Обаяния как бонусный модификатор ко всем спасброскам.

***Обнаружение Добра (Пдз):*** При желании этот ярл способен применять *обнаружение добра* как магическую способность, которая подобна эффекта заклинанию *обнаружение добра*.

**Применение Ядов:** Темные стражи умелые в применении ядов, и никогда не рискуют отравить сами себя при неудачной проверке, когда наносят яд на свой клинок.

**Поразить Добро (Свх):** Два раза в день ярл может по-

пытаться поразить добро одной своей обычной рукопашной атакой. К броску атаки он добавляет свой +4 модификатор Обаяния, и наносит 8 дополнительных пунктов повреждений при попадании (1 за каждый уровень темного стража). Если он случайно поразит существо не являющееся добрым, поражении не возымеет эффекта, хотя пойдет в зачет ограничения количества применений в день.

***Типично Подготовленные Заклинания по Темному Стражу (3/1; КС Спб 11+уровень заклинания):*** 1-й—наслать страх, погибель, магическое оружие; 2-й—сила быка.

*Снаряжение:* двуручный топор мороза +2, полные пластинчатые латы +2, плащ Обаяния +2, кольцо ограниченной энергетической устойчивости (огонь), 2 дозы яда черного корня. (Преимущества от этих параметров включены в статистических блоках).

## ОБЛАЧНЫЙ ВЕЛИКАН

**Огромный великан (воздушный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 17d8+102 (178 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 15 м (10 клеток)/50 фт.
**Класс Доспеха:** 25 (–2 размер, +1 Ловк, +12 природный, +4 кольчужная рубаха), касательный 9, оторопевший 24
**Базовая Атака/Захват:** +12/+32
**Атака:** Громадная утренняя звезда +22 рукопашный (4d6+18) или удар +22 рукопашный (1d6+12) или камень +12 стрелковый (2d8+12)
**Полная Атака:** Громадная утренняя звезда +22/+17/+12 рукопашный (4d6+18) или 2 удара +22 рукопашный (1d6+12) или камень +12 стрелковый (2d8+12)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/4,5 м
**Специфические Атаки:** метание камней, подобные заклинаниям способности
**Специальные Качества:** зрение при низком освещении, острый нюх, сверхразмерное оружие, ловля камней
**Спасброски:** Стойк +16, Рефл +6, Воля +10
**Параметры:** Сила 35, Ловк 13, Тело 23, Интл 12, Мудр 16, Обн 13
**Навыки:** Взбирание +19, Ремесло (любое одно) +11, Дипломатия +3, Запугивание +11, Прислушивание +15, Актерство (арфа) +2, Чувство мотива +9, Отслеживание +15
**Отличительные Черты:** Устрашающий удар, Рассекающий удар, Улучшенный Натиск, Улучшенное пробегание, Железная воля, Мощная атака
**Среда Обитания:** Умеренно климатические горы
**Организация:** Одиночное, шайка (2–4), семья (2–4 плюс 35% не способных сражаться, плюс 1 чародей или жрец 4-го–7-го уровня, плюс 2-5 грифонов или 2-8 жутких львов), или же банда (6-9 плюс 1 чародей или жрец 4-го–7-го уровня, плюс 2-5 грифонов или 2-8 жутких львов)
**Серьёзность Вызова:** 11
**Сокровище:** Стандарт монеты, двойные товары, стандарт предметы
**Мировоззрение:** Обычно нейтрально доброе или нейтрально злое
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** —

*Это гуманоид с мускулистой фи-гурой, и внушительными, хорошо выраженными внешними чертами. У него молочная кожа с голубоватым оттенком, и серебристо белые волосы.*

Облачные великаны считают себя выше всех других разновидностей великанов, за исключением штормовых, которых они воспринимают как равных. Они творческие личности, способны ценить красоту, и мастера стратегий на поле боя.

Кожа облачных великанов варьирует от молочно-белого, до цвета неба. Их волосы серебристо белые или латунные, а глаза лучисто-синие. Взрослые мужчины достигают в высоту 5,4 метра, и весят 2,25 тонны. Женщины слегка ниже и легче. Живут облачные великаны до 400 лет.

Облачные великаны стараются одеваться в самые красивые одежды, и носят ювелирные украшения. Для многих внешний вид указывает на положение в обществе: чем лучше одежда и дороже украшения, тем более важная персона их обладатель. Они высоко ценят музыку, и практически каждый умеет играть на одном или нескольких музыкальных инструментах (самый любимый арфа).

В отличие от большинства других разновидностей великанов, облачные великаны оставляют свои сокровища в своих логовах. Сумка облачного великана может содержать пищу, 1d4+1 метательных камня, 3d4 повседневных предмета, средняя сумма денег (не более чем 10d10 монет), и музыкальный инструмент. Обычно имущество облачного великана хорошо сделанное и ухоженное.

### Сражение

Облачные великаны сражаются в хорошо организованных подразделениях, используя тщательно разработанные планы битв. Они предпочитают сражаться с противником, находясь на более возвышенном расположении, чем он. Любимой тактикой является окружение врага, и забрасывание его камнями, в то время как великаны с магическими способностями подавляют их своими заклинаниями.

**Метание Камней (Экс):** Диапазон для метания камней облачным великаном составляет 42 метра.

**Сверхразмерное Оружие (Экс):** Облачный великан сражается без штрафов удерживая большую двуручную утреннюю звезду (достаточно большую для Громадных существ).

***Подобные заклинаниям способности:*** 3/день—левитация (сам, плюс 900 кг.), скрывающий туман; 1/день—облако тумана. Уровень заклинателя 15-й.

*Облачный великан*

*Каменный великан*

*Холмовой великан*

### Общество Облачных Великанов

Большинство облачных великанов обитают на скрытых облаками горных пиках, создавая свои жилища в грубых замках. Они живут небольшими группами, но знают о местоположении 1d8 других групп, и собираются вместе по случаю праздников, сражений или торговли.

Добрые по мировоззрению облачные великаны ведут торговлю с гуманоидными общинами, покупая у последних пищу, вино, драгоценности и одежду. Некоторые устанавливают настолько тесные отношения, что в случае опасности великаны приходят на помощь этим селениям. Злые по мировоззрению великаны могут совершать набеги на селения, чтобы отбирать то, что им надо.

Легенды гласят о редких облачных великанах, которые возводят замки на изолированных магических облаках-островах, вдалеке от других облачных великанов.

Об облачных островах рассказывают как об фантастических местах с гигантскими садами из фруктовых деревьев.

### Персонажи Облачные Великаны

Большинство групп облачных великанов включают в себя чародея или жреца. Добрые по мировоззрению жрецы имеют доступ к двум из следующих сфер: Добро, Лечение, Сила, Солнце. Злые жрецы получают доступ к двум сферам из следующего списка: Зло, Мошенничество, Смерть.

## ОГНЕННЫЙ ВЕЛИКАН

**Большой великан (огненный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 15d8+75 (142 хп.)
**Инициатива:** –1
**Скорость:** 9 м в полупластинчатых доспехах (6 клеток)/30 фт., базовая скорость 12 м (12 фт)
**Класс Доспеха:** 23 (–1 размер, –1 Ловк, +8 природный, +7 полупластинчатые доспехи), касательный 8, оторопевший 23
Базовая Атака/Захват: +11/+25
**Атака:** Двуручный меч +20 рукопашный (3d6+15) или удар +20 рукопашный (1d4+10) или камень +10 стрелковый (2d6+10 плюс 2d6 огонь)
**Полная Атака:** Двуручный меч +20/+15/+10 рукопашный (3d6+15) или 2 удара +20 рукопашный (1d4+10) или камень +10 стрелковый (2d6+10 плюс 2d6 огонь)
Заним. Простр./Диап. Пораж.: 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** метание камней
**Специальные Качества:** Иммунитет к огню, зрение при низком освещении, ловля камней, уязвимость к холоду
**Спасброски:** Стойк +14, Рефл +4, Воля +9
**Параметры:** Сила 31, Ловк 9, Тело 21, Интл 10, Мудр 14, Обн 11
**Навыки:** Взбирание +9, Ремесло (любое одно) +6, Запугивание +6, Прыжки +9, Отслеживание +14
**Отличительные Черты:** Рассекающий удар, Мощный рассекающий удар, Улучшенное пробегание, Железная воля, Мощная атака, Улучшенное раскалывание
Среда Обитания: Теплые горы
**Организация:** Одиночное, шайка (2–5), банда (6–9 плюс 35% не способных сражаться, плюс 1 адепт или жрец 1-го–2-го уровня), охотничья/разбойничья группа (6-9 плюс 1 адепт или жрец 1-го–2-го уровня, плюс 2-4 адских гончих и 2-3 тролля или эттина), или племя (21-30 плюс 1 адепт, жрец или чародей 6-го–7-го уровня, плюс 12-30 адских гончих, 12-22 тролля, 5-12 эттина, и 1-2 молодых красных дракона)
**Серьёзность Вызова:** 10
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Чаще законно злое
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +4

*Великан напоминает здоровенного карлика с угольно-черной кожей, пламенно красными волосами, и выступающей челюстью, которая приоткрывает грязные желтоватые зубы.*

Огненные великаны грубые, неряшливые и воинственные.

У некоторых огненных великанов ярко-оранжевые волосы. Взрослый мужчина достигает в высоту 2,7 метра, и весит 3150 кг. Женщины меньше и легче мужчин. Живут огненные великаны около 350 лет.

Носят огненные великаны грубую одежду или кожаные облачения красного, оранжевого, желтого или черного цвета. Воины часто носят шлемы и полупластинчатые доспехи из вычерненной стали.

Обычная сумка великана содержит 1d4+12 метательный камень, 3d4 повседневных предмета, коробку с трутными палочками и личное богатство великана. Все, что находится в обладании огненного великана – изношенное, грязное и часто опаленное жарой или огнем.

### Сражение

Перед броском огненные великаны нагревают свои камни в огне, гейзере или прудах лавы, поэтому помимо обычных повреждений, камни наносят повреждения огнем. В рукопашном бою они предпочитают подобные заклинаниям пылающие мечи (если им удается их раздобыть). Они также предпочитают хватать меньших за себя в размерах оппонентов, и затягивать их в горячие места.

**Метание Камней (Экс):** Диапазон для метания камней огненным великаном составляет 42 метра.

### Общество Огненных Великанов

Огненные великаны живут только в горячих местах. Они предпочитают вулканические регионы, или территории с горячими источниками. Проживают они хорошо организованными военизированными группами, которые занимают большие замки или пещеры. Лидеры племен обычно называют себя «король» или «королева». Часто эти великаны принимают участие во всех возможных военных действиях, чтобы расширить свою территорию, а также требуют дань от всех проживающих вблизи от них существ дань.

Огненные великаны предпочитают брать противника в плен. На каждых десять взрослых великанов племени, есть 30% шанс, что в логове будет 1d2 пленных. Пленники могут быть существами разного вида.

### Персонажи Огненные Великаны

Большинство групп огненных великанов включают в себя жреца. Жрецы огненных великанов получают доступ к двум сферам из следующего списка: Война, Закон, Зло, Мошенничество (большинство выбирает Войну или Мошенничество, некоторые берут обе).

## ХОЛМОВОЙ ВЕЛИКАН

**Большой великан**
**Кубики Хит-Поинтов:** 12d8+48 (102 хп.)
**Инициатива:** –1
**Скорость:** 9 м в доспехе из шкуры (6 клеток)/30 фт., базовая скорость 12 м (40 фт)
**Класс Доспеха:** 20 (–1 размер, –1 Ловк, +9 природный, +3 доспех из шкуры), касательный 8, оторопевший 20
**Базовая Атака/Захват:** +9/+20
**Атака:** Двуручная дубина +16 рукопашный (2d8+10) или удар +15 рукопашный (1d4+7) или камень +8 стрелковый (2d6+7)
**Полная Атака:** Двуручная дубина +16/+11 рукопашный (2d8+10) или 2 удара +15 рукопашный (1d4+7) или камень +8 стрелковый (2d6+7)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** метание камней
**Специальные Качества:** зрение при низком освещении, ловля камней
**Спасброски:** Стойк +12, Рефл +3, Воля +4
**Параметры:** Сила 25, Ловк 8, Тело 19, Интл 6, Мудр 10, Обн 7
**Навыки:** Взбирание +7, Прыжки +7, Прислушивание +3, Отслеживание +6
**Отличительные Черты:** Рассекающий удар, Улучшенный натиск, Мощная атака, Улучшенное раскалывание, Фокусирование в оружие (двуручная дубина)
**Среда Обитания:** Умеренно климатические холмы
**Организация:** Одиночное, шайка (2–5), банда (6–9 плюс 35% не способных сражаться), охотничья/разбойничья группа (6-9 плюс, плюс 2-4 жутких волка), или племя (21-30 плюс 35% не способных сражаться, плюс 12-30 жутких волков, 2-4 огра, и 12-22 орка)
**Серьёзность Вызова:** 7
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Чаще хаотично злое
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +4

*У этого великана полуобезьянья внешность, с чрезвычайно*

*длинными руками, сутулыми плечами, покатым лбом, и толстыми мощными ногами.*

Холмовые великаны эгоистичные, хитрые негодяи, которые выживают за счет охоты и набегов.

Цвет кожи этих великанов варьирует от светло оливкового, до рыже-коричневого или черного, с глазами того же цвета. Холмовые великаны носят грубо обработанные шкуры в несколько слоев, мехом наружу. Они редко стирают или ремонтируют свою одежду, предпочитая добавить поверх новые шкуры, когда их старая одежда полностью изнашиваются.

Взрослый великан достигает в высоту 3,2 метра, и весит около 500 кг. Живут холмовые великаны до 200 лет.

Обычно сумка такого великана содержит 2d4 метательных камней, 1d4+4 повседневных предмета, и личное богатство великана. Обычно эти вещи изношенные, грязные и вонючие. Они чаще грубой работы, обычно это предметы для экстренных случаев или запасная утварь. Примерами могут служить ручной топор сделанный сломанного наконечника боевого топора, деревянная мыска и ложка или чашка сделанные из большой тыквы или черепа.

### Сражение

Холмовые великаны предпочитают сражаться с высоких, скалистых выступов, откуда они могут осыпать своих оппонентов камнями и булыжниками, не поддавая себя риску быть атакованными.

Холмовые великаны обожают применять атаки пробегания через клетки с маленькими оппонентами, а затем вступать в битву. В сражениях они применяют сильные удары своими массивными булавами.

**Метание Камней (Экс):** Диапазон для метания камней холмовым великаном составляет 36 метра.

### Общество Холмовых Великанов

Хотя холмовые великаны предпочитают умеренно климатические территории, их можно встретить практически в любом регионе, где есть скалы и холмы. Отдельные представители и группы могут быть оченьагрессивными во время набегов, отбирая практически все. Племена (иногда группы) часто занимаются торговлей с иными племенами или группами огров и орков, чтобы приобрести запасы пищи, безделушек и слуг.

### Персонажи Холмовые Великаны

Неутомимые грубияны с поражающей силой, но небольшим разумом, холмовые великаны никогда полностью не уживаются в нормальном сообществе. Но они хорошо себя чувствуют на его окраинах или границах, укрепляя свое состояние силой и доходами. Вопреки их неопрятной внешности и большому размеру, их гуманоидная внешность облегчает их взаимопонимания с другими цивилизованными людьми.

У персонажей холмовых великанов следующие расовые особенности:

—+14 к Силе, – Ловкость, +8 Телосложение, –4 Интеллект, –4 Обаяние

—Большой размер, –1 штраф к Классу Доспеха, –1 штраф к броскам атаки, –4 штраф к проверкам Скрытности, +4 бонус к проверкам захвата, двойная норма подъема и переноса нагрузки по сравнению со Средними персонажами.

—**Занимаемое Прост-во/Диапазон поражения:** 3 м/3 м

—Базовая скорость передвижения холмового великана 12 метров (40 фт).

—Зрение при низком освещении.

—**Расовый Кубик Хит-Поинтов:** Холмовой великан начинает с 12 уровнями по великану, что дает ему 12d8 Кубиков Хит-Поинтов, базовый бонус атаки +8, и базовые бонусы спас-бросков Стойк +8, Рефл +4, Воля +4.

—**Расовые Навыки:** Уровни по холмовому великану дают ему следующее количество пунктов навыков 15х(2+модтор Интл). Его классовыми навыками являются Взбирание, Прыжки, Прислушивание и Отслеживание.

—**Расовые Черты:** Уровни по холмовому великану дают ему пять отличительных черт.

—+9 природный бонус доспеха.

—**Специфические Атаки (смотрите выше):** Метание Камней.

—**Специальные Качества (смотрите выше):** Ловля камней.

—**Квалификация в Оружии и Доспехах:** Холмовой великан автоматически квалифицирован со всеми видами простого оружия, военного оружия, легкими и средними типами доспехов, и щитами.

—**Автоматические Языки:** Великанов. **Бонусные Языки:** Общий, Драконов, Эльфийский, Гоблинов, Орочий.

—**Желаемый Класс:** Варвар.

—**Корректировка Уровня:** +4.

## ШТОРМОВОЙ ВЕЛИКАН

**Огромный великан**
**Кубики Хит-Поинтов:** 19d8+114 (199 хп.)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 10,5 м (7 клеток)/35 фт., вплавь 9 м в кирасе (6 клеток)/30 фт.; базовая скорость 15 м (50 фт), вплавь 12 м (40 фт.)
**Класс Доспеха:** 27 (–2 размер, +2 Ловк, +12 природный, +5 кираса), касательный 10, оторопевший 25
**Базовая Атака/Захват:** +14/+36
**Атака:** Двуручный меч +26 рукопашный (4d6+21/19-20) или удар +26 рукопашный (1d6+14) или длинный составной лук (+14 бонус Силы) +14 стрелковый (3d6+14/x3)
**Полная атака:** Двуручный меч +26/+21/+16 рукопашный (4d6+21/19-20) или 2 удара +26 рукопашный (1d6+14) или длинный составной лук (+14 бонус Силы) +14/+9/+4 стрелковый (3d6+14/x3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/4,5 м
**Специфические Атаки:** подобные заклинаниям способности
**Специальные Качества:** свободное передвижение, иммунитет к электричеству, зрение при низком освещении, ловля камней, дыхание под водой
**Спасброски:** Стойк +17, Рефл +8, Воля +13
**Параметры:** Сила 39, Ловк 14, Тело 23, Интл 16, Мудр 20, Обн 15
**Навыки:** Взбирание +20, Концентрация +26, Ремесло (любое одно) +13, Дипломатия +4, Запугивание +12, Прыжки +24, Прислушивание +15, Актерство (пение песен) +12, Чувство Мотива +15, Отслеживание +25, Плавание +18*
**Отличительные Черты:** Устрашающий удар, Рассекающий удар, Боевые рефлексы, Улучшенный натиск, Железная воля, Мощная атака, Теплые горы
**Среда Обитания:** Теплые горы
**Организация:** Одиночноеили семья (2–4 плюс 35% не способных сражаться, плюс 1 чародей или жрец 7-го–10-го уровня, плюс 1-2 рока, 2-5 грифонов или 2-8 морских котов)
**Серьёзность Вызова:** 13
**Сокровище:** Стандарт монеты, двойные товары, стандарт предметы
**Мировоззрение:** Чаще хаотично доброе
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** —

*Этот великан напоминает красиво сложенного человека внушительных размеров. У него светло-зеленая кожа, темно-зеленые волосы и сверкающие изумрудные глаза.*

Штормовые великаны вежливые и отшельнические. Обычно они очень терпимы к другим, но могут быть очень опасными, если их разозлить.

Очень редко у штормовых великанов бывает фиолетовая кожа. У фиолетовокожих великанов темно-фиолетовые или сине-черные волосы с серебристо серыми или пурпурными глазами. Взрослые великаны достигают в высоту 6,3 метра, и весят 5400 кг. Живут штормовые великаны около 600 лет.

Носят штормовые великаны короткую простую тунику, перепоясанную широким поясом, шляпу, сандалии или ходят босиком. Они могут носить несколько простых, но красиво сделанных ювелирных украшений, ножных браслетов (любимая вещь у ходящих босиком великанов), кольца или обручи. Они живут тихой, умиротворенной жизнью, и проводят время восхищаясь миром, сочиняя и играя музыку, и культивируя свою землю или собирая еду.

Вместо заплечных сумок, штормовые великаны носят напоясные сумки. В каждой из таких сумок содержится простой музыкальный инструмент (обычно дудка или арфа), и 2d4 повседневных предмета. Кроме носимых ювелирных украшений, все своё остальное богатство они предпочитают хранить в своих жилищах. Имущество штормового обычно простое (если скажем не примитивное), но хорошо сделанное и ухоженное.

## Сражение

Вместо метания камней штормовые великаны используют оружие и подобные заклинаниям способности. Диапазон поражения у их длинных составных луков 54 м (180 фт.).

***Подобные заклинаниям способности:*** 1/день—*призыв молнии* (КС 15), *цепь молний* (КС 18). Уровень заклинателя 15-й. 2/день—*контроль погоды*, *левитация*. Уровень заклинателя 20-й. КС спасброска основан на Обаянии.

**Свободное передвижение (Свх):** У штормовых великанов полностью свободное, будто под эффектом заклинания с подобным названием (уровень заклинателя 20-й). Эта способность постоянно активна. Эффект можно рассеять, но в свой следующий ход, свободным действием, великан вновь может его сактивировать.

**Дыхание под водой (Экс):** Штормовые великаны могут неограниченно находится под водой, и свободно применять свои подобные заклинаниям способности в погруженном состоянии.

**Навыки:** У штормовых великанов +8 расовый бонус к любым проверкам Плавания при выполнении специальных действий или при избегании опасности. Он всегда может принять прием 10 к проверке Плавания, даже если отвлекаем или в опасности. Он может применять вплавь действие бега, принимается, что он передвигается по прямой линии. *Штормовые великаны игнорируют все штрафы от нагрузки за переносимое снаряжение, когда они передвигаются вплавь.

## Общество Ледяных Великанов

Штормовые великаны живут в выстроенных ими замках на горных пиках или под водой. Они обживают только земли, которые плотно примыкают к их жилищам. Если природного урожая не достаточно для их существования, то они создают и ухаживают за большими садами, полями и виноградниками. Они не содержат животных для пищи, и предпочитают добывать мясо охотой. Наземные штормовые великаны обычно в добрых отношениях с медными драконами, живущими по соседству, и добрыми по мировоззрению облачными великанами. Обычно организовывая совместную защиту земель. Живущие в воде штормовые великаны, формируют такие же дружественные связи, но с бронзовыми драконами и русалами.

## Персонажи Штормовые Великаны

Около 20% штормовых великанов жрецы или чародеи. Жрецы штормовых великанов получают доступ к двум сферам из следующего списка: Война, Добро, Защита или Хаос.

## ВИВЕРНА

**Большой Дракон**
**Кубики Хит-Поинтов:** 7d12+14 (59 хп.)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 6 м (4 клетки)/20 фт, полет 18 м. (плохая)/60 фт.
**Класс Доспеха:** 18 (–1 размер, +1 Ловк, +8 природный), касательный 10, оторопевший 17
**Базовая Атака/Захват:** +7/+15
**Атака:** Жало +10 рукопашный (1d6+4 плюс яд) или коготь +10 рукопашный (2d6+4) или укус +10 рукопашный (2d8+4)
**Полная Атака:** Жало +10 рукопашный (1d6+4 плюс яд) и укус +8 рукопашный (2d8+4) и 2 когтя +8 рукопашный (2d6+4) и 2 крыла +8 рукопашный (1d8+2)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** улучшенный захват, яд
**Специальные Качества:** темновидение 18 м., иммунитет ко *сну* и парализу, зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +7, Рефл +6, Воля +6
**Параметры:** Сила 19, Ловк 12, Тело 15, Интл 6, Мудр 12, Обн 9
**Навыки:** Скрытность +7, Прислушивание +13, Бесшумное Передвижение +11, Отслеживание +16
**Отличительные Черты:** Фокусирование на Способности (яд), Настороженность, Атака в Полете, Мультиатака*
**Среда Обитания:** Теплые холмы
**Организация:** Одиночное, пара или стая (3–6)
**Серьёзность Вызова:** 6
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Обычно нейтральное
**Улучшенный:** 8–10 КХП (Огромная)
**Корректировка Уровня:** —

*Этот двуногий ящер по высоте выше за огра. У него длинный хвост с утолщением на конце, из которого торчит жало, очень похожее на жало скорпиона. У него кожистые, как у летучей мыши, крылья, и огромные челюсти, плотно усеянные длинными и острыми зубами.*

Дальние родственники истинных драконов, виверны огромные летающие ящерицы с ядовитым жалом на хвосте.

От виверны не исходит особого сильного запаха, но её логово может быть заполнено запахом недавних убийств.

Тело виверны достигает в длину 4,5 метров, чешуя темно-бурого или серого цвета, половину длины тела составляет хвост, размах крыльев составляет около 6 метров. Весит виверна приблизительно одну тонну.

Виверны способны общаться на Драконьем, но обычно не утруждают

***Волшебный огонек***

себя разговорами, издавая не более чем обычно шипение, и глубокое гортанное рычание, очень напоминающее рычание большого аллигатора.

### СРАЖЕНИЕ

Виверны в некоторой степени бестолковы, но всегда агрессивны. Они нападают на практически все, что кажется им очевидно слабым. Виверны нападают, пикируя с воздуха и хватая своих оппонентов когтями, сжимая их до смерти.

Виверны могут рубить своими когтями лишь, когда применяют атаку в полете.

**Улучшенный Захват (Экс):** Для проведения этой атаки виверна должна успешно попасть по противнику своими когтями. Затем она может начать свободным действием проверку захвата, не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если она выигрывает атаку, она устанавливает удержание и может бить жалом.

**Яд (Экс):** Ранение, КС Стойкости 17, первичное и вторичное повреждение 2d6 Тело. КС спасброска основан на Телосложении.

**Навыки:** У виверны +3 расовый бонус к проверкам Отслеживания.

## ВОЛШЕБНЫЙ ОГОНЕК

**Маленький Необычный (Воздушный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 9d8 (40 хп.)
**Инициатива:** +13
**Скорость:** полет 15 м. (прекрасная) (10 клеток) (50 фт.)
**Класс Доспеха:** 29 (+1 размер, +9 Ловк, +9 отклонение), касательный 29, оторопевший 20
**Базовая Атака/Захват:** +6/–3
**Атака:** Шок +16 рукопашное прикосновение (2d8 электричество)
**Полная Атака:** Укус +16 рукопашное прикосновение (2d8 электричество)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** —
**Специальные Качества:** темновидение 18 м., иммунитет к магии, природная невидимость
**Спасброски:** Стойк +3, Рефл +12, Воля +9
**Параметры:** Сила 1, Ловк 29, Тело 10, Интл 15, Мудр 16, Обн 12
**Навыки:** Блеф +13, Маскировка +1 (+3 в действии), Дипломатия +3, Запугивание +3, Прислушивание +17, Поиск +14, Отслеживание +17, Искусство Выживания +3 (+5 по следам)
**Отличительные Черты:** Искусное Обращение с Оружием* Настороженность, Сражение в Слепую, Уворачивание, Улучшенная Инициатива
**Среда Обитания:** Умеренно климатические топи
**Организация:** Одиночное, пара или строчка (3–4)
**Серьёзность Вызова:** 6
**Сокровище:** 1/10 монет, 50% товаров, 50% предметов
**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое
**Улучшенный:** 10–18 КХП (Маленький)
**Корректировка Уровня:** —

*Это существо выглядит не более чем обычная, слабо мерцающая сфера.*

Волшебные огоньки злые существа, которые питаются сильными эмоциями, связанными с паникой, ужасом и смертью. Они обожают заманивать путешественников в опасные ловушки, а затем поглощать их выделяющиеся эмоции.

Волшебные огоньки могут быть желтого, белого, зеленого или синего цветов. Их легко можно принять по ошибке за фонари, особенно в туманных топях и болотах, где они обычно обитают.

Тело волшебного огонька представляет собой губчатый материал где-то 0,3 метра в диаметре, и весом около 1,3–1,4 кг, сияние от тела выделяет свет равный по своей мощности факелу.

Волшебные огоньки говорят на Общем и Ауран. У них нет голосовых связок, но с помощью вибрации они способны создавать голосом с неким призрачным оттенком.

### СРАЖЕНИЕ

Обычно волшебные огоньки стараются избегать сражений.

Ворги

Они предпочитают сбивать с толку и заманивать авантюристов, в трясины и другие опасные места. Когда они вынуждены вступить в бой, они выпускают слабые электрические разряды, которые действуют как их базовые касательные рукопашные атаки.

**Иммунитет к Магии (Экс):** Волшебный огонек иммунен к большинству заклинаний и магических способностей, которые позволяют устойчивости к магии, за *исключением магических стрел* и *лабиринта*.

**Природная Невидимость (Экс):** Замеревший или напуганный волшебный огонек способен гасить свое мерцание, становясь по эффекту как при заклинании *невидимость*.

## ВОРГ

**Средний Магический Зверь**
**Кубики Хит-Поинтов:** 4d10+8 (30 хп.)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 15 м (10 клеток) (50 фт.)
**Класс Доспеха:** 14 (+2 Ловк, +2 природный), касательный 12, оторопевший 12
**Базовая Атака/Захват:** +4/+7
**Атака:** Укус +7 рукопашный (1d6+4)
**Полная Атака:** Укус +7 рукопашный (1d6+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Опрокидывание
**Специальные Качества:** темновидение 18 м., зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +6, Рефл +6, Воля +3
**Параметры:** Сила 17, Ловк 15, Тело 15, Интл 6, Мудр 14, Обн 10
**Навыки:** Скрытность +4, Прислушивание +6, Бесшумное Передвижение +6, Отслеживание +6, Искусство Выживания +2*
**Отличительные Черты:** Настороженность, Чтение Следов
**Среда Обитания:** Умеренно климатические луга
**Организация:** Одиночное, пара или свора (6–11)
**Серьёзность Вызова:** 2
**Сокровище:** 1/10 монет, 50% товаров, 50% предметов
**Мировоззрение:** Обычно нейтрально злое
**Улучшенный:** 5–6 КХП (Средний); 7–12 КХП (Большой)
**Корректировка Уровня:** +1 (последователь)

*Этот зверь выглядит как волк темного цвета, со злобным интеллектом, проявляющимся в чертах его морды и глазах.*

Ворги жестокие волки, которые обладают некоторым разумом и злым расположением нрава. Они иногда содействуют с другими злыми созданиями, в частности с гоблинами, где они выполняют роль их скакунов и стражей.

Обычно ворги живут и обитают в сворах. Их предпочтительная пища крупные травоядные. Хотя они не брезгуют выслеживать и убивать молодых, больных и слабых животных, они не отказываются поохотиться на гуманоидов, особенно когда рацион скуден. Ворги часами могут преследовать свою гуманоидную добычу, а иногда и днями, а затем напасть, выбирая наиболее предпочтительную для себя местность и время дня (обычно в предрассветные часы).

У типичного ворга серый или черный мех, он достигает 1,5 метров в длину и 0,9 м холке. Весит он около 135 кг.

Более умные чем их младшие собратья ворги могут разговаривать на своем собственном языке. Некоторые также могут говорить на общем или Гоблинском.

### СРАЖЕНИЕ

Взрослые пары или своры всегда действуют сообща, делая из охоты целый гон, в то время как одинокие ворги предпочитают нападать на более мелких существ. Они предпочитают применять тактику напал – отступил, чтобы измотать своих потенциальных жертв. Свора обычно окружает большого оппонента, затем каждый волк в свой ход по очереди наносит укус и отступает, и так до тех пор, пока существо полностью не изможден, после чего вся свора толпой нападет на жертву. Если им надоедает выжидать, или их количество значительно, то тогда ворги попытаются опрокинуть своего оппонента.

**Опрокидывание (Экс):** Ворг успешно проведший атаку укусом, может попытаться опрокинуть оппонента (+3 модификатор проверки) свободным действием не проводя при этом касательной атаки и не провоцируя благоприятной атаки. Если проверка неудачна, оппонент все равно не может отреагировать на опрокидывание ворга.

**Навыки:** Ворг имеет +1 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения, Отслеживания и Прислушивания, и +2 расовый бонус к проверкам Скрытности.

* Идя по запаху следов, ворг получает +4 расовый бонус к проверкам Искусство выживания.

## ГАРПИЯ

*Это существо выглядит как старуха со злым лицом, невысоким телом, ногами и крыльями чудовищной рептилии. Её волосы запутаны, грязны, и заляпаны кровью.*

Трудно представить более злобное и ужасное существо, чем гарпия. Всегда в поисках новой жертвы, гарпии искренне веселятся, наблюдая за ее страданиями и смертью.

Черные как смоль глаза гарпии, являются чистым отражением ее злобной души, так же как и ее ужасные когтистые лапы с узловатыми пальцами. Эти отвратительные существа не носят одежды, а в качестве оружия часто используют большие тяжелые кости.

Гарпии любят заманивать злополучных путешественников при помощи своего магического пения, а затем предавать их мучительным пыткам. Вдоволь наигравшись своими новыми «игрушками» гарпии, в конце концов, убивают и пожирают их.

### СРАЖЕНИЕ

Вступая в схватку, гарпия предпочитает использовать Атаку в полете, и наносить удар оружием ближнего боя.

**Пленительная песня (Свх):** Наиболее коварной способность гарпии является ее пение. Когда гарпия начинает петь, то все существа в радиусе 90 м (300 фт.) (кроме других гарпий), должны совершить успешный спасбросок Воли с КС 16 или будут очарованы. Это звуковой эффект, воздействующий на разум. Существо успешно прошедшее спасбросок, не подвергается действию эффектов пения той же самой гарпии в течение последующих 24 часов. КС спасброска базируется на Обаянии.

***Гарпия***

| | Гарпия | Гарпия Лучница, Воин 7-го уровня |
|---|---|---|
| | **Средний ужасный гуманоид** | **Средний ужасный гуманоид** |
| **Кубики Хит-Поинтов:** | 7d8 (31 хп.) | 7d8 плюс 7d10+28 (103 хп.) |
| **Инициатива:** | +2 | +9 |
| **Скорость:** | 6 м (4 клетки) (20 фт.); полет 24 м (средняя) (80 фт.) | 6 м (4 клетки) (20 фт.); полет 24 м (средняя) (80 фт.) |
| **Класс Доспеха:** | 13 (+2 Ловк, +1 природный) касательный 12, оторопевший 11 | 23 (+5 Ловк, +1 природный, +6 *доспех из выдубленной кожи +3*, +1 *кольцо защиты +1*) касательный 16, оторопевший 18 |
| **Базовая Атака/Захват:** | +7/+7 | +14/+15 |
| **Атака:** | Дубина +7 рукопашный (1d6) | Составной длинный лук мороза +1 (+1 бонус Силы) +22 стрелковый (1d8+4/19-20/x3 плюс 1d6 холодом), или коготь +15 рукопашный (1d3+1) |
| **Полная Атака:** | Дубина +7/+2 рукопашный (1d6), и 2 когтя +2 рукопашный (1d3) | Составной длинный лук мороза +1 (+1 бонус Силы) +22/+17/+12 стрелковый (1d8+4/19-20/x3 плюс 1d6 холодом), или 2 когтя +15 рукопашный (1d3+1) |
| **Заним. Простр./Зона. Дейст.:** | 1,5 м/1,5 м | 1,5 м/1,5 м |
| **Специфические Атаки:** | Пленительная песня | Пленительная песня |
| **Специальные Качества:** | темновидение 18 м. | темновидение 18 м. |
| **Спасброски:** | Стойк +2, Рефл +7, Воля +6 | Стойк +11, Рефл +14, Воля +11 |
| **Параметры:** | Сила 10, Ловк 15, Тело 10, Интл 7, Мудр 12, Обн 17 | Сила 12, Ловк 20, Тело 14, Интл 6, Мудр 11, Обн 19 |
| **Навыки:** | Блеф +11, Запугивание +7, Прислушивание +7, Актерство (ораторство) +5, Отслеживание +3 | Блеф +11, Запугивание +5, Прислушивание +7, Актерство (ораторство) +10, Отслеживание +5 |
| **Отличительные Черты:** | Уворачивание, Атака в полете, Убедительная | Настороженность, Улучшенное критическое попадание (длинный лук), Улучшенная инициатива, Железная воля, Множественный выстрел, Выстрел вблизи, Быстрый выстрел, Фокусировка в оружие (длинный составной лук), Специализация в оружии (длинный составной лук) |
| **Среда Обитания:** | Умеренно климатические болота | Умеренно климатические болота |
| **Организация:** | Одиночное, пара или стая (7–12) | Одиночное |
| **Серьёзность Вызова:** | 4 | 11 |
| **Сокровище:** | Стандарт | Стандарт (включая снаряжение) |
| **Мировоззрение:** | Обычно хаотично злое | Обычно хаотично злое |
| **Улучшенный:** | По классу персонажа | По классу персонажа |
| **Корректировка Уровня:** | +3 | +3 |

Очарованная жертва начинает двигаться в направлении гарпии, выбирая наиболее прямое направление. Если путь проходит через опасную зону (огонь, обрыв и т.п.), то существо может совершить второй спасбросок. Очарованное существо не может защищаться или предпринимать какие-либо другие действия. (Воин не может атаковать или бежать, однако и не переносит штрафов в защите). Жертва приближается к гарпии на расстояние 1,5 м (5 фт.) и продолжает стоять, не отвечая на атаки чудовища. Эффект очарования длится до тех пор пока гарпия не прекратит петь плюс еще 1 раунд после этого. Способность барда исполнить противопесню, позволяет жертве совершить дополнительный спасбросок Воли.

**Навыки:** Гарпии получают +4 расовый бонус к проверкам Блефа и Прислушивания.

## ГАРПИЯ ЛУЧНИЦА

Специально натренированные для боя на расстоянии, лучницы-гарпии – это чаще всего безжалостные охотники за головами или бродячие разбойники. Гарпии лучницы часто становятся наемниками и находятся в подчинении у крупных разбойников. Иногда они становятся обычными дорожными грабителями, накладывая дань на проходящие мимо караваны торговцев.

### Сражение

**Пленительная песня (Свх):** Воля нейтрализует, КС 17.

*Снаряжение: доспех из выдубленной кожи +3, длинный составной лук мороза(+1 бонус Силы),* 10 стрел из холоднокованого железа, 10 серебряных стрел, 5 *стрел +2, малые браслеты стрельбы, снадобье лечения средних ранений, снадобье кошачьей грации, плащ устойчивости +2, кольцо защиты +1.* (Различные гарпии лучницы имеют различное снаряжение).

## ГВАРДИНАЛ

Гвардиналы раса небожителей, которые проживают в плане Элизиум. На родном плане, они являются самыми миролюбивыми существами, он любят посмеяться, и их тяжело разозлить. Но вне Элизиума они преображаются, нет, они не становятся злыми созданиями, но они начинают неустанно выискивать зло, и уничтожать его.

Говорят гвардиналы на Небесном, Адском и Драконьем, но могут почти с любым существом пообщаться с помощью способности *языки*.

**Свойства гвардиналов:** Гвардинал располагает следующими особенностями (если отдельно не отмечено в описании существа).

—Темновидение в диапазоне 18 метров (60 фт.) и зрение при низкой освещённости.

—Иммунитет к электричеству и окаменению.

—Устойчивость 10 к холоду и звуку.

—Исцеляющее Прикосновение (Свх): Как и классовой особенностью паладина, за исключением количеством раз в день, гвардинал способен вылечить количество повреждений, равное его полным обычным хит-поинтам.

—+4 расовый бонус к спасброскам против ядов.

—Общение с Животными (Свх): Эта способность действует также, как и заклинание *говорить с животными* (уровень заклинателя 8-й), но это свободное действие, и не требует звуковых действий.

## АВОРАЛ

**Средний внешний (Добрый, гвардинал, экстрапланарный)**

**Кубики Хит-Поинтов:** 7d8+35 (66 хп.)

**Инициатива:** +6

**Скорость:** 12 м (8 клеток) (40 фт), полет 27 м (хорошая) (90 фт.)

**Класс Доспеха:** 24 (+6 Ловк, +8 природный,), касательный 16, оторопевший 18

**Базовая Атака/Захват:** +7/+9

Атака: Коготь +13 рукопашный (2d6+2) или крыло +13 рукопашный (2d8+2)

**Полная Атака:** 2 когтя +13 рукопашный (2d6+2) или 2 крыла +13 рукопашный (2d8+2)

**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м

**Специфические Атаки:** подобные заклинаниям способности, аура страха

**Специальные Качества:** снижение повреждений 10/зло или серебро, темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к магии 25, иммунитет к окаменению и электричеству, исцеляющее касание, зрение при низкой освещенности, устойчивость 10 к холоду и звуку, говорить с животными, истинное зрение

**Спасброски:** Стойк +10 (+14 против ядов), Рефл +11, Воля +8

**Параметры:** Сила 15, Ловк 23, Тело 20, Интл 15, Мудр 16, Обн 16
**Навыки:** Блеф +13, Концентрация +15, Дипломатия +7, Маскировка +3 (+5 под кого-то), Приручение животных +13, Скрытность +16, Запугивание +5, Знание (любое одно) +12, Прислушивание +13, Бесшумное передвижение +16, Езда верхом +8, Чувство мотива +13, Искусство магии +12, Отслеживание +21
**Отличительные Черты:** Усилить подобную заклинанию способность (*магическая стрела*), Атака в полете, Искусность с оружием
**Среда Обитания:** Благословенные поля Элизиума
**Организация:** Одиночное, пара или отряд (3–5)
**Серьёзность Вызова:** 9
**Сокровище:** Монет нет, двойные товары, стандартные предметы
**Мировоззрение:** Всегда нейтрально доброе
**Улучшенный:** 8–14 КХП (Средний); 15–21 КХП (Большой)
**Корректировка Уровня:** —
*У этого существа мускулистое человеческое тело, но вместо рук большие птичьи крылья. Его лицо больше похожее на человеческое, чем на птичье, но волосы похожи на перья, глаза ярко-золотые. На ногах присутствуют крепкие когти, и пушистые флюгера.*

Кости аворалов прочные, но полые внутри, поэтому даже самый крупный представитель этой расы весит не более 54 кг (120 фунтов). В высоту аворалы достигают 2,1 метра (7 фт.).

На каждом из крыльев аворала в его середине есть небольшая ручка. Когда крылья сложены, эти придатки действуют наподобие рук, и могут делать почти все то же самое, что и руки человека.

Зоркость аворала просто поражает, он может видеть детали объектов на расстоянии практически 16 км (10 милях), и различать цвет глаз существа на расстоянии 200 шагов.

## Сражение

На земле аворал способен лишь бить своими крыльями, нанося несильные удары. Поэтому он предпочитает сражаться со своими врагами в воздухе, где он может их атаковать своими когтями, и на полную применять свою скорость полета и ловкость. Однако в полете, он не может использовать для атак свои крылья.

Природное оружие аворала, а также и любое удерживаемое им оружие принимается как дорбое при преодолении снижения повреждений.

***Подобные заклинаниям способности:*** При желании—*помощь, размытость* (только на себя), *команда* (КС 14), *обнаружение магии*, *дверь измерений*, *рассеивание магии*, *порыв ветра* (КС 15), *удержание персоны* (КС 16), *свет*, *круг волшебства против зла* (только на себя), *магическая стрела*, *видеть невидимое*; 3/день—*заряд молнии* (КС 16). Уровень заклинателя 8-й. КС спасбросков основан на Обаянии.

**Аура Страха (Свх):** Один раз в день аворал способен создавать ауру страха в радиусе 6 метров (20 фт.) от себя. В остальном она идентична заклинанию *страх*, уровень заклинателя 8-й (КС 17). КС спасбросков основан на Обаянии.

**Истинное Зрение (Экс):** Эта способность идентична *истинному зрению* (уровень заклинателя 14-й), за исключением, что у него диапазон лишь на аворала, и прежде чем она начнет эффект, аворал должен на протяжении 1 полного раунда концентрироваться.

**Навыки:** Острое зрение аворала дает ему +8 расовый бонус к проверкам Отслеживания.

# ЛЕОНАЛ

**Средний внешний (Добрый, гвардинал, экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 12d8+60 (114 хп.)
**Инициатива:** +3
**Скорость:** 18 м (12 клеток) (60 фт)
**Класс Доспеха:** 27 (+3 Ловк, +14 природный,), касательный 13, оторопевший 24
**Базовая Атака/Захват:** +12/+20
**Атака:** Коготь +20 рукопашный (1d6+8)
**Полная Атака:** 2 когтя +20 рукопашный (1d6+8) и укус +15 рукопашный (1d8+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** подобные заклинаниям способности, рык, наскок, улучшенный захват, царапанье 1d6+8
**Специальные Качества:** снижение повреждений 10/зло или серебро, темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к магии 28, иммунитет к окаменению и электричеству, исцеляющее касание, зрение при низкой освещенности, устойчивость 10 к холоду и звуку, говорить с животными
**Спасброски:** Стойк +13 (+17 против ядов), Рефл +11, Воля +10
**Параметры:** Сила 27, Ловк 17, Тело 20, Интл 14, Мудр 14, Обн 15
**Навыки:** Баланс +22, Концентрация +12, Дипломатия +4, Скрытность +22, Запугивание +10, Прыжки +35, Знание (любое одно) +17, Прислушивание +17, Бесшумное передвижение +22, Чувство мотива +17, Отслеживание +17, Искусство выживания +17
**Отличительные Черты:** Фокусировка в способности (рык), Уворачивание, Подвижность, Энергичная атака, Чтение следов
**Среда Обитания:** Благословенные поля Элизиума
**Организация:** Одиночное или прайд (4–9)
**Серьёзность Вызова:** 12
**Сокровище:** Монет нет, двойные товары, стандартные предметы
**Мировоззрение:** Всегда нейтрально доброе
**Улучшенный:** 13–18 КХП (Средний); 19–36 КХП (Большой)
**Корректировка Уровня:** —
*Это существо выглядит как мощный гуманоид ростом 1,8 метра, покрытый коротким, золотистым мехом. Его голова напоминает львиную голову, с короткой мордой, и пышной темно-золотой гривой. Его руки заканчиваются мощно выглядящими когтями, а его рот заполнен рядами длинных и острых зубов.*

***Аворал*** ***Леонал***

Будучи самыми могущественными из гвардиналов, леонал настолько же царственен, насколько и лев на Материальном Плане. На противника леонал обрушивает свой могучий рев и рубящие острые, как лезвия, когти.

## Сражение

Леонал обожает самые прямолинейные и незамысловатые сражения. Пытаясь запугать врага, они начинают сражение со своего раскатистого рыка, за которым следует неистовство из атак когтями и зубами. Они всегда скоординированы

с каждым из представителей своего прайда, стараясь помочь друг другу фланкированием, чтобы нанести более разрушительные атаки.

Природное оружие леонала, а также и любое удерживаемое им оружие принимается как доброе при преодолении снижения повреждений.

**Рык (Спр):** Леонал способен испускать рев три раза в день. Каждый рев исходит в виде конусовидного взрыва длиной 18 м, а эффектами напоминает заклинание *святое слово*, и наносит дополнительные 2d6 повреждений звуком (КС Стойкости для нейтрализации 20). КС спасбросков основан на Обаянии.

**Наскок (Экс):** Если леонал стремительно набрасывается на врага, то он проводит полную атаку, включая и две атаки царапаньем.

**Улучшенный Захват (Экс):** Для применения этой способности леонал должен успешно провести атаку укуса. Затем он может начать проверку захвата свободным действием, не провоцируя при этом благоприятную атаку. Если он выигрывает проверку захвата, он устанавливает удержание, и может царапать врага.

**Царапанье(Экс):** Бонус атаки +20 рукопашный, повреждение 1d6+8.

***Подобные заклинаниям способности:*** При желании—*чтение мыслей, шар огня* (КС 15), *удержание чудовища* (КС 17), *стена силы*; 3/день—*лечение критических ранений* (КС 16), *нейтрализация яда, излечить болезнь*; 1/день—*излечение* (КС 18). Уровень заклинателя 10-й. КС спасбросков основан на Обаянии.

**Защищающая Аура (Свх):** Против атак или эффектов создаваемых злыми существами, эта способность дает +4 бонус отклонения к КД, и +4 бонус устойчивости к спасброскам любому, кто находится в пределах 6 метров от леонала. В остальном эта способность действует наподобие заклинания *круг волшебства против зла* и *ограниченной сферы неуязвимости*, но обе с радиусом 6 метров (уровень заклинателя равен КХП леонала). (Защитные улучшения от этого круга не включены в блоке статистики по леоналу).

**Навыки:** Леоналы получают +4 расовый бонус к проверкам Баланса, Скрытности и Бесшумного Передвижения.

*Гидра*

## ГИДРА

*Это существо подобно гигантской рептилии с настоящим лесом голов на длинных извивающихся шеях.*

Гидра – это гигантская рептилия со множеством голов. Они способны быстро разрывать на куски все, кроме, разве что, самых бронированных противников.

Гидры бывают серо-коричневыми или темно-коричневыми со светло или темно желтым брю-

| | Пятиголовая гидра<br>Огромный магический зверь | Шестиголовая гидра<br>Огромный магический зверь | Семиголовая гидра<br>Огромный магический зверь |
|---|---|---|---|
| **Кубики Хит-Поинтов** | 5d10+28 (55 хп) | 6d10+33 (66 хп) | 7d10+38 (77 хп) |
| **Инициатива** | +1 | +1 | +1 |
| **Скорость** | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) |
| **Класс Доспеха** | 15 (– 2 размер, +1 Ловк, +6 природн)<br>касательный 9, оторопевший 14 | 16 (– 2 размер, +1 Ловк, +7 природн)<br>касательный 9, оторопевший 15 | 17 (– 2 размер, +1 Ловк, +8 природн)<br>касательный 9, оторопевший 16 |
| **Базовая Атака/Захват** | +5/+16 | +6/+17 | +7/+19 |
| **Атака** | 5 укусов +6 рукопашный (1d-10+3) | 6 укусов +8 рукопашный (1d10+3) | 7 укусов +10 рукопашный (1d-10+4) |
| **Полная Атака** | 5 укусов +6 рукопашный (1d-10+3) | 6 укусов +8 рукопашный (1d10+3) | 7 укусов +10 рукопашный (1d-10+4) |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 4,5 м/3 м | 4,5 м/3 м | 4,5 м/3 м |
| **Специфические Атаки** | — | — | — |
| **Специальные Качества** | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 15, зрение при низком освещении, острый нюх | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 16, зрение при низком освещении, острый нюх | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 17, зрение при низком освещении, острый нюх |
| **Спасброски** | Стойк +9, Рефл +5, Воля +3 | Стойк +10, Рефл +5, Воля +3 | Стойк +10, Рефл +6, Воля +4 |
| **Параметры** | Сила 17, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 | Сила 17, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 | Сила 19, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 |
| **Навыки** | Прислушивание +6, Отслеживание +6, Плавание +11 | Прислушивание +6, Отслежи-вание +7, Плавание +11 | Прислушивание +7, Отслеживание +7, Плавание +12 |
| **Отличительные Черты** | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность, Фокусирование в оружие (укус) | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность, Фокусирование в оружие (укус) |
| **Среда Обитания** | Умеренно климатические болота<br>(Пиро : Теплые болота<br>Крио: Холодные болота) | Умеренно климатические болота<br>(Пиро : Теплые болота<br>Крио: Холодные болота) | Умеренно климатические болота<br>(Пиро : Теплые болота<br>Крио: Холодные болота) |
| **Организация** | Одиночное | Одиночное | Одиночное |
| **Серьёзность Вызова** | 4 (обычная); 6 (пиро- или крио-) | 5 (обычная); 7 (пиро- или крио-) | 6 (обычная); 8 (пиро- или крио-) |
| **Сокровище** | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы |
| **Мировоззрение** | Обычно нейтральное | Обычно нейтральное | Обычно нейтральное |
| **Улучшенный** | — | — | — |
| **Корректировка Уровня** | — | — | — |

| | Восьмиголовая гидра | Шестиголовая гидра | Семиголовая гидра |
|---|---|---|---|
| | **Огромный магический зверь** | **Огромный магический зверь** | **Огромный магический зверь** |
| **Кубики Хит-Поинтов** | 8d10+43 (55 хп) | 9d10+48 (97 хп) | 10d10+53 (108 хп) |
| **Инициатива** | +1 | +1 | +1 |
| **Скорость** | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) |
| **Класс Доспеха** | 18 (– 2 размер, +1 Ловк, +9 природн) касательный 9, оторопевший 17 | 16 (– 2 размер, +1 Ловк, +10 природн) касательный 9, оторопевший 18 | 17 (– 2 размер, +1 Ловк, +11 природн) касательный 9, оторопевший 19 |
| **Базовая Атака/Захват** | +8/+20 | +9/+22 | +10/+23 |
| **Атака** | 8 укусов +11 рукопашный (1d-10+4) | 9 укусов +13 рукопашный (1d1-0+5) | 10 укусов +14 рукопашный (1d10+5) |
| **Полная Атака** | 8 укусов +11 рукопашный (1d-10+4) | 9 укусов +13 рукопашный (1d1-0+5) | 10 укусов +14 рукопашный (1d10+5) |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 4,5 м/3 м | 4,5 м/3 м | 4,5 м/3 м |
| **Специфические Атаки** | — | — | — |
| **Специальные Качества** | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 18, зрение при низком освещении, острый нюх | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 19, зрение при низком освещении, острый нюх | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 20, зрение при низком освещении, острый нюх |
| **Спасброски** | Стойк +11, Рефл +7, Воля +4 | Стойк +11, Рефл +7, Воля +5 | Стойк +12, Рефл +8, Воля +3 |
| **Параметры** | Сила 19, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 | Сила 27, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 | Сила 21, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 |
| **Навыки** | Прислушивание +7, Отслежи-вание +8, Плавание +12 | Прислушивание +8, Отслежи-вание +8, Плавание +13 | Прислушивание +8, Отслежи-вание +9, Плавание +13 |
| **Отличительные Черты** | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность, Фокусирование в оружии (укус) | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность, Фокусирование в оружие (укус), Сражение вслепую | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность, Сражение вслепую, Фокусирование в оружие (укус) |
| **Среда Обитания** | Умеренно климатические болота (Пиро : Теплые болота Крио: Холодные болота) | Умеренно климатические болота (Пиро : Теплые болота Крио: Холодные болота) | Умеренно климатические болота (Пиро : Теплые болота Крио: Холодные болота) |
| **Организация** | Одиночное | Одиночное | Одиночное |
| **Серьёзность Вызова** | 7 (обычная); 9 (пиро- или крио-) | 8 (обычная); 10 (пиро- или крио-) | 9 (обычная); 11 (пиро- или крио-) |
| **Сокровище** | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы |
| **Мировоззрение** | Обычно нейтральное | Обычно нейтральное | Обычно нейтральное |
| **Улучшенный** | — | — | — |
| **Корректировка Уровня** | — | — | — |

| | Одинадцатиголовая гидра | Двенадцатиголовая гидра |
|---|---|---|
| | **Огромный магический зверь** | **Огромный магический зверь** |
| **Кубики Хит-Поинтов** | 11d10+58 (118 хп) | 12d10+63 (129 хп) |
| **Инициатива** | +1 | +1 |
| **Скорость** | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) | 6 м (4 клетки) (20 фт.); вплавь 6 м (20 фт.) |
| **Класс Доспеха** | 21 (– 2 размер, +1 Ловк, +12 природн) касательный 9, оторопевший 20 | 17 (– 2 размер, +1 Ловк, +13 природн) касательный 9, оторопевший 21 |
| **Базовая Атака/Захват** | +11/+25 | +12/+26 |
| **Атака** | 11 укусов +16 рукопашный (1d10+6) | 12 укусов +17 рукопашный (2d8+6) |
| **Полная Атака** | 11 укусов +16 рукопашный (1d10+6) | 12 укусов +17 рукопашный (2d8+6) |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 4,5 м/3 м | 4,5 м/3 м |
| **Специфические Атаки** | — | — |
| **Специальные Качества** | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 21, зрение при низком освещении, острый нюх | Темновидение 18 м (60 фт.), быстрое залечивание 22, зрение при низком освещении, острый нюх |
| **Спасброски** | Стойк +12, Рефл +8, Воля +5 | Стойк +13, Рефл +9, Воля +6 |
| **Параметры** | Сила 23, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 | Сила 23, Ловк 12, Тело 20, Интл 2, Мудр 10, Обн 9 |
| **Навыки** | Прислушивание +9, Отслежи-вание +9, Плавание +14 | Прислушивание +7, Отслежи-вание +7, Плавание +12 |
| **Отличительные Черты** | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность, Фокусирование в оружие (укус), Сражение вслепую | Боевые рефлексы[Б], Железная воля, Прочность, Сражение вслепую, Улучшенная природная атака (укус), Фокусирование в оружие (укус) |
| **Среда Обитания** | Умеренно климатические болота (Пиро : Теплые болота Крио: Холодные болота) | Умеренно климатические болота (Пиро : Теплые болота Крио: Холодные болота) |
| **Организация** | Одиночное | Одиночное |
| **Серьёзность Вызова** | 10 (обычная); 12 (пиро- или крио-) | 11 (обычная); 13 (пиро- или крио-) |
| **Сокровище** | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы | 1/10 монеты; 50% товары; 50% предметы |
| **Мировоззрение** | Обычно нейтральное | Обычно нейтральное |
| **Улучшенный** | — | — |
| **Корректировка Уровня** | — | — |

хом. Их глаза янтарного цвета, а зубы бледно-желтые. Тело гидры составляет около 6 м в длину и весит приблизительно 1800 кг.

Гидры не могут разговаривать.

## СРАЖЕНИЕ

В течении раунда, гидра может атаковать одновременно всеми своими головами, даже тогда когда она двигается или нападает (переходит в наступление).

Для того чтобы убить гидру нужно либо отрубить все ее головы либо уничтожить ее тело. Чтобы отрубить голову нужно совершить успешную попытку раскалывания при помощи любого рубящего оружия. (Перед тем как атаковать, игрок должен определить, куда он направит свой удар). Попытка раскалывания со стороны противника, является действием провоцирующим атаку, если только он не обладает отличительной чертой Улучшенное раскалывание. Поскольку головы гидры находятся в постоянном движении, то они могут быть атакованы противником из любой позиции, в которой он может атаковать саму гидру. Противник может подготовить действие для проведения попытки раскалывания одной из голов гидры в тот момент, когда существо кусает его.

Количество Хит-Поинтов каждой головы гидры равно числу полных Хит-Поинтов самой гидры, разделенных на изначальное количество голов. Например, если гидра имеет 5 голов и 52 Хит-поинта то количество хит-поинтов у каждой из ее голов будет равно 10 (52 / 5= 10.4, округляем до 10). Потеря гидрой одной из голов причиняет ей повреждения равные половине полного количества хит-поинтов потерянной головы. Благодаря природному рефлексу, гидра быстро останавливает кровотечение в месте отрубленной головы тем самым, предотвращая излишнюю потерю крови. Гидра не получает никаких штрафов кроме того, что больше не сможет атаковать отрубленной головой.

Каждый раз, когда гидра теряет одну из голов, на ее месте прямо из обрубка, в течении 1d4 раундов, вырастают две новые головы. Гидра не может иметь число голов больше удвоенного изначального числа голов или любых дополнительных голов, до тех пор, пока она не потеряет одну из своих изначальных голов. Все превышающие изначальное количество головы усыхают и отмирают в течение дня. Для того чтобы предупредить появление двух новых голов на месте отрубленной, необходимо нанести обрубку дополнительно не менее 5 пунктов повреждения кислотой или огнем (атака прикосновением). Огненное оружие (или подобный эффект) наносит свое энергетическое повреждение по обрубку в том же ударе, когда была отсечена голова у гидры. Огненные или кислотные повреждения действующие на определенную область (как например заклинание *шар огня* или дыхание дракона) могут прижечь сразу несколько обрубков, и еще нанесут повреждения и телу чудовища. Для того чтобы уничтожить гидру нужно отрубить все ее головы и прижечь все обрубки при помощи огня или кислоты.

Тело гидры может быть уничтожено, так же как и тело любого другого существа. Однако поскольку способность гидры к быстрому залечиванию (смотрите ниже) достаточно высока, то убить ее таким способом будет очень сложно. Любая атака, которая не направлена (или не может быть направлена) на то чтобы отрубить одну из голов гидры, направляется в ее тело. Например, эффекты, воздействующие на зону, направлены на тело, а не на головы. Целевые подобные заклинаниям эффекты не могут отсечь головы гидры (и поэтому нацеливаются на её тело), если только они не наносят рубящее повреждение, или же могут быть применены для проверок раскалывания.

**Быстрое залечивание (Экс):** Каждый раунд гидра лечит повреждения равные 10+ изначальное количество ее голов.

**Навыки:** Благодаря тому, что гидра имеет множество голов, она получает +2 расовый бонус к проверкам навыков Прослушивания и Отслеживания.

Для выполнения, каких-либо специальных действий в водной среде гидра получает +8 расовый бонус к проверкам навыка Плавание. Даже находясь в опасности или отвлекаемая, гидра всегда может выбрать прием 10 для проверки Плавания. Когда гидра плывет, она может применять действие бега, при условии, что она плывет по прямой линии.

**Отличительные Черты:** Боевые Рефлексы гидры позволяют проводить благоприятные атаки по противнику при помощи всех своих голов.

## ПИРОГИДРА

**Огромное Магическое Животное (Огненное)**

Эта гидра красноватого цвета может выдыхать струю огня 3 м в высоту, 3 м в ширину и 6 м в длину (10x10x20 фт.). Каждая из голов гидры может выдохнуть огонь один раз в 1d4 раунда. Каждая струя наносит 3d6 пунктов повреждения огнем. Успешный спасбросок Рефлекса позволяет снизить повреждения на половину. КС спасброска равен 10+1/2 от количества голов гидры+модификатор Телосложения гидры.

Атаки огнем не смогут остановить рост новых голов на месте отрубленной (поскольку огненная гидра обладает иммунитетом к огню), для этого потребуется нанести 5 пунктов повреждения холодом.

## КРИОГИДРА

**Огромное Магическое Животное (Холодное)**

Эта гидра багрянистого цвета может выдыхать струю мороза 3 м в высоту, 3 м в ширину и 6 м в длину (10x10x20 фт.). Каждая из голов гидры может выдохнуть струю мороза один раз в 1d4 раунда. Каждая струя наносит 3d6 пунктов повреждения холодом. Успешный спасбросок Рефлекса позволяет снизить повреждения на половину. КС спасброска равен 10+1/2 от количества голов гидры+модификатор Телосложения гидры.

Атаки холодом не смогут остановить рост новых голов на месте отрубленной (поскольку криогидра обладает иммунитетом к холоду), для этого потребуется нанести 5 пунктов повреждения огнем.

*Гизьянка*

## ГИЗЬЯНКА

**Гизьянка, Воитель 1-го уровня**

**Средний гуманоид (экстрапланарный)**

**Кубики Хит-Поинтов:** 1d8+2 (6 хп.)

**Инициатива:** +1

**Скорость:** 6 м в кирасе (20 фт.); базовая скорость 9 м (30 фт.)

**Класс Доспеха:** 16 (+1 Ловк, +5 кираса), касательный 11, оторопевший 15

Базовая Атака/Захват: +1/+2

**Атака:** Превосходный двуручный меч +4 рукопашный (2d6+1/19-20) или составной лук (+1 бонус Силы) +2 стрелков. (1d8+1/x3)

**Полная Атака:** Превосходный двуручный меч +4 рукопашный (2d6+1/19-20) или составной лук (+1 бонус Силы) +2 стрелков. (1d8+1/x3)

**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м

**Специфические Атаки:** Псионика

**Специальные Качества:** темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к магии 6, псионика

Спасброски: Стойк +4, Рефл +1, Воля +2

**Параметры:** Сила 13, Ловк 13, Тело 14, Интл 10, Мудр 7, Обн 8

**Навыки:** Ремесло (изготовление доспехов или оружия) +2, Запугивание +1, Отслеживание +1

**Отличительные Черты:** Фокусировка в оружие (двуручный меч)

Среда Обитания: Астральный план

**Организация:** Группка (2–4 воина 3-го уровня), отряд (11–20 воинов 3-го уровня, плюс 2 сержанта 7-го уровня, 1 капитан 9-го уровня и 1 молодой красный дракон), или полк (30–100 воинов 3-го уровня, плюс 1 сержант 7-го уровня на каждые 10 воинов, 5 лейтенантов 7-го уровня, 3 капитана 9-го уровня, 1 полковник 16-го уровня и 1 зрелый красный дракон на каждые 30 солдат в отряде)
**Серьёзность Вызова:** 1
**Сокровище:** стандарт
**Мировоззрение:** Обычно злое (любое)
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +2

*У этого высокого, худощавого гуманоида грубая, желтая кожа, и красновато-коричневые волосы, завязанные в пару пучков. Его глаза мерцают враждебностью. Уши остроконечные и с зазубринами на задних частях.*

Гизьянки древняя линия человекообразных существ, которые обитают в Астральном Плане, наполняющие свои оружейные оружием к новым побоищам, набегам или войне.

Гизьянки – худощавы, достигают в высоту в среднем 180 см, и весят приблизительно 76,5 килограмм. Им нравится изящно проработанная одежда, и барокко-образные доспехи. Фактически они почитают оружие и доспехи, и это не совсем обычно для гизьянки, проявлять больше уважения к своим товарищам, чем к своему имуществу.

Как дварфы, гизьянки опытные ремесленники, хотя они фокусируются исключительно на изготовлении оружия и инструментария для войны. Их предметы очень отличительны, и не-гизьянки пытающиеся использовать их, рискуют навлечь на себя незамедлительное возмездие от встречи с гизьянками.

Гизьянки разговаривают на своем секретном языке, но они также разговаривают на Общем и языке Драконов.

Блок статистики рассматривает показатели гизьянки воителя 1-го уровня. Большинство встречаемых гизьянок вне их дома воины. Однако в отрядах также встречаются маги (называемые колдунами) и мультиклассовые гизьянки (называемые гиши).

## СРАЖЕНИЕ

Гизьянки опытные бойцы, которые хорошо знают, как использовать ловушки, укрытия и психонические снайперские атаки издалека. Однако, они предпочитают ввязываться в ближний бой со своими врагами, нанося атаки разрушительным оружием. Оружие гизьянок обычно двуручные мечи, палаши или иное подобное оружие с большим лезвием изготовления гизьянок. Все оружие превосходного качества, узорно украшено и имеет свое имя. Маги гизьянок используют свои силы со снайперской точностью.

***Псионика (Пдз):*** 3/день—*изумить* (КС 9), *рука мага*. В дополнение, гизьянки 3-го уровня и выше, могут использовать *размытость* три раза в день, а гизьянки 6-го уровня и выше, *дверь измерений* три раза в день. Гизьянки 9-го уровня и выше могут три раза в день применять *телекинез* (КС 14), и один раз в день *смещение планов* (КС 16). Эффективный уровень заклинателя равен уровням класса гизьянок. КС спасбросков основан на Обаянии.

**Устойчивость к Магии (Экс):** Гизьянка получает устойчивость к магии, равную его уровни классов+5.

Представленный здесь воитель гизьянок имеет следующие показатели параметров до внесения расовых корректировок: Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

**Серьезность Вызова:** Гизьянки с уровнями в НИП классах имеют СВ равное своим уровням персонажа. Гизьянки с уровнями в ИП классах, имеют СВ равное их уровню персонажа+1.

***Гиппогрифон***

## СЕРЕБРЯНЫЕ МЕЧИ ГИЗЬЯНОК

Этим впечатляющим оружием обычно владеют бойцы гизьянок как минимум 9-го уровня и выше. Изготовленный гизьянками *серебряный меч*, является по своей сути *двуручным серебряным мечом +1*, который в ножнах ни чем не отличается от стандартного меча. Но у сражающегося, этот *серебряный меч* превращается в колонну серебристой, сияющей жидкости, изменяющей очертания меча раунд за раундом. У этого *серебряного меча* есть особая способность, при ударе он проникает в разум своих целей, и наносит повреждения психоническим силами. Цель, по которой провели удар, должна пройти проверку Стойкости против КС 17, или она утратит возможность применять все свои пси-способности в течение 1d4 раунда.

Высокоуровневые гизьянки очень часто берут себе черту Улучшенное раскалывание, используя свои *мечи* для атак серебряных шнуров путешественников (смотрите описание заклинания *астральная проекция* в Руководстве Игрока на стр. ___). Обычный это безсубстанционный шнур принимается как вязкий объект с КД обладателя, прочностью 10 и 20 хит-поинтами.

По слухам, каждый воин гизьянок обладает одним таким *серебряным мечом*, и если он его потерял, или его украли, он должен искать его изо всех сил, или будет убит своими предводителями. Это может быть легендой, но как говорят, тем, кто украл такой меч или выиграл его в поединке, грозит от гизьянок страшная месть.

Некоторые *серебряные мечи* (принадлежащие чрезвычайно высокоуровневым гизьянкам) могут иметь дополнительные улучшенности. Улучшенность *серебряного меча* такая же, как и для остального оружия с такими способностями. Обычный меч гизьянок принимается как меч с бонусом +2: +1 бонус идет к броскам атаки и повреждений, и второй +1 бонус идет за антипсионическую способность меча.

## ОБЩЕСТВО ГИЗЬЯНОК

Миллионы лет назад майнд флаеры правили над всеми расами, включая и над предшественниками гизьянок. Столетия плена воспитали внутри гизьянок ненависть, взрастили решимость, и наконец, привили пси-силы. Вооружившись своей собственной ментальной силой, и мощным лидером (легендарной Гиз), рабы начали межпланарное восстание, которое окончилось падением империи майнд флаеров, и свободой выживших рабов. Однако выжившие вскоре разделились по расовому различию на гизьянок, и их смертельных врагов гитзераев (смотрите далее раздел по Гитзераям). Каждая из которых постоянно пытается изничтожить другую. Эта враждебность проходить сквозь столетия, превратив гизьянок во злых и милитаристических существ на сегодняшний день. Обе расы одинаково ненавидят майнд флаеров, и перед такой угрозой могут забыть свои распри, став друг с другом.

Гизьянки живут в дрейфующих массивных замках в Астральном Плане. В них они занимаются коммерцией, производят товары, выращивают пищу и воспитывают детей. Как таковых семей не существует, так как большинство гизьянок больше всего уважают свое место жительства. Однако часто гизьянки образуют группы, которых связывает мастерство владения клинками. В замках содержится до 20% не способных сражаться обитателей (большинство дети), остальные готовые ринуться в бой гизьянки. Мужчины и женщины гизьянок могут выступать в любой роли и продвигаться в любом классе.

Гизьянки не поклоняются богам, вместо этого они почитают королеву-лич. Будучи параноидальным и алчным властителем, она поглощает жизненную эссенцию любой гизьянки, которая поднимается выше 16-го уровня. Помимо того, что она уничтожает потенциального соперника, королева-лич вместе с жизненной энергией усиливает свое могущество.

**Договор с Красными Драконами:** У гизьянок расовый договор с красными драконами, которые иногда служат в

роли скакунов для гизьянок. При общении с красными драконами, каждый из гизьянок получает +4 расовый бонус к проверкам Дипломатии. По усмотрению Мастера Подземелий большие группы гизьянок могут заключать временные союзы с драконами.

## ГИЗЬЯНКИ КАК ПЕРСОНАЖИ

Большинство гизьянок становятся воинами. Наиболее могущественные из них становятся военачальниками или темными стражами. Гизьянки никогда не становятся жрецами, если только они не обязаны клятвой проклятой королеве-лич (что является по себе опасным и смертельным решением).

Гизьянки обладают следующими расовыми особенностями.

— +2 к Ловкости, +2 к Телосложению, –2 к Мудрости.
— Средний размер.
— Базовая скорость гизьянок 9 м (30 фт.).
— Темновидение 18 м (60 фт.).
— Расовые Черты: Персонаж гизьянка получает черты в соответствии со своим классом персонажа.
— Специфические Атаки (смотрите выше): Псионика.
— Специальные Качества (смотрите выше): Псионика, устойчивость к магии равная уровень классов+5.
— Автоматические Языки: Гизьянок. Бонусные Языки: Общий, Адский, Драконов, Подземный общий
— Предпочтительный Класс: Воин.
— Корректировка уровня +2.

## ГИПОГРИФОН

**Большой магический зверь**
**Кубики Хит-Поинтов:** 3d10+9 (25 хп.)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 15 м (10 клеток) (50 фт.); полет 30 м (100 фт.) (средняя)
**Класс Доспеха:** 15 (–1 размер, +2 Ловк, +4 природный), касательный 11, оторопевший 13
**Базовая Атака/Захват:** +3/+11
**Атака:** Коготь +6 рукопашный (1d4+4)
**Полная Атака:** 2 когтя +6 рукопашный (1d4+4) и укус +4рукопашный (1d8+2)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** —
**Специальные Качества:** темновидение 18 м (60 фт.), зрение при низкой освещенности, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +6, Рефл +5, Воля +2
**Параметры:** Сила 18, Ловк 15, Тело 16, Интл 2, Мудр 13, Обн 8
**Навыки:** Прислушивание +4, Отслеживание +8
**Отличительные Черты:** Уворачивание, атака в перевороте
**Среда Обитания:** Умеренно климатические холмы
**Организация:** Одиночное, пара или стая (7–12)
**Серьёзность Вызова:** 2
**Сокровище:** нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 4–6 КХП (Большой); 7–9 КХП (Огромный)
Корректировка Уровня: —

*Внешне животное напоминает нечто среднее между лошадью и орлом. Его торс и задняя часть как у лошади, а передние лапы голова и крылья как у орла.*

Гипогрифоны – это агрессивные летающие существа, которые представляют собой смесь лошади и гигантского орла. Гипогрифоны всеядны и к тому же достаточно прожорливы, они охотится на гуманоида с такой же легкостью, как и на обычную пищу. Эти животные очень сильно привязаны к территории. Они защищают свои охотничьи угодья и пастбища от нарушителей с невероятной свирепостью. Размер их территории определяется местоположением гнезда, в котором находятся детеныши. Максимальное расстояние на которое гипогрифон может удалиться от своего гнезда составляет примерно 5d10(x1,6 км) миль. Однако несмотря на это, гипогрифон никогда не оставляет своих детенышей без защиты. Именно поэтому исследование содержимого гнезда гипогрифона неминуемо приведет к столкновению с его хозяином.

Стандартный гипогрифон обладает 2,7 м в длину, размах крыльев равный 6 м и массу около 450 кг.

## СРАЖЕНИЕ

Гипогрифон пикирует на свою жертву и атакует ее при помощи когтей расположенных на передних лапах. Если в данный момент гипогрифон не может пикировать, то для атаки он использует свои когти и клюв. Супружеские пары и целые выводки этих существ непрерывно атакуют, совершая пикирующие атаки, пока не прогонять или не убьют непрошенных гостей. Защищая свое гнездо и своих новорожденных детенышей, гипогрифон всегда сражается насмерть.

**Навыки:** Гипогрифон получает +4 расовый бонус к проверкам навыка Отслеживание.

## ТРЕНИРОВКА ГИПОГРИФОНА

Перед тем как использовать гипогрифона в качестве боевого скакуна, он должен пройти специальную тренировку. Тренировка гипогрифона занимает шесть недель и требует успешной проверки навыка Приручение животных с КС 25. Кроме того, для того чтобы ездить верхом на гипогрифонне требуется экзотическое седло. Гипогрифон может свободно атаковать, неся на себе наездника, однако наездник не может атаковать до тех пор, пока не совершит успешную проверку навыка Езды Верхом.

На открытом рынке яйцо гипогрифона обойдется вам в 2000 зм. за штуку. Детеныш гипогрифона стоит 3000 зм. Стоимость тренировки гипогрифона при помощи специалиста составляет 1000 зм.

**Переносимая емкость:** Легкой нагрузкой для гипогрифона считается масса не превышающая 135 кг (300 фунт); средней нагрузкой считается масса от 135,1 до 270 кг (301–600 фунтов); и тяжелой нагрузкой 270,1- 405 кг (601–900 фунтов). При более чем легкой нагрузке, гипогрифон не может лететь на полную скорость.

*Гитзерай*

## ГИТЗЕРАЙ

**Гитзерай, Воитель 1-го уровня**
**Средний гуманоид (экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 1d8+1 (5 хп.)
**Инициатива:** +3
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт.)
**Класс Доспеха:** 17 (+3 Ловк, *+4 инерционный доспех*), касательный 13, оторопевший 14
**Базовая Атака/Захват:** +1/+2
**Атака:** Превосходный короткий меч +5 рукопашный (1d6+1/19-20) или составной лук (+1 бонус Силы) +4 стрелков. (1d8+1/x3)
**Полная Атака:** Превосходный короткий меч +5 рукопашный (1d6+1/19-20) или составной лук (+1 бонус Силы) +4 стрелков. (1d8+1/x3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** —
**Специальные Качества:** темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к магии 6, псионика, *инерционный доспех*
**Спасброски:** Стойк +3, Рефл +3, Воля +0
**Параметры:** Сила 13, Ловк 17, Тело 12, Интл 8, Мудр 11, Обн 8
**Навыки:** Концентрация +1, Отслежива-

ние +2
**Отличительные Черты:** Искусность в оружие
**Среда Обитания:** Вечноменяющийся хаос Лимбо
**Организация:** Братство (3–12 студента 3-го уровня), секта (12–24 студентов 3-го уровня, плюс 2 учителя 7-го уровня, и 1 наставник 9-го уровня), или орден (30–100 студентов 3-го уровня, плюс 1 учитель 7-го уровня на каждые 10 взрослых, 5 наставников 9-го уровня, 2 мастера 13-го уровня, и 1 сэнсей 16-го уровня)
**Серьёзность Вызова:** 1
**Сокровище:** стандарт
**Мировоззрение:** Любое нейральное
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +2

*Это тонкое и высокое худощавое существо с острыми чертами, угрюмым лицом и желтыми глазами.*

Гитзераи – бесчувственные, человекообразные гуманоиды, которые проживают в плане Лимбо, ища защиту в своих потайных монастырях.

Средний рост гитзерая составляет 180 см., а вес около 72 кг. У некоторых, вместо желтых бывают серые глаза. Все они одеваются в простую, не чем не приукрашенную одежду.

Как правило, гитзераи немногословны, придерживаются своей цели, и доверяют лишь единицам из представителей других рас.

Они разговаривают на своем собственном языке (подобный языку гизьянок, которые бы смогла бы понимать и та, и другая расы, если бы не сражались, а общались). Многие из гитзераев разговаривают на Общем.

Блок статистики описывает воителя 1-го уровня. Множество гитзераев избирают путь монахов; однако среди них встречаются чародеи, воры или мультиклассовые гитзераи (называемые зерты), которые также важные члены монастырей.

## СРАЖЕНИЕ

Монахи гитзераев, способные сражаться без оружия и доспехов, стремятся провести «хороший поединок» с гизьянками или майнд флаерами. В рукопашном бою чародеи гитзераев, часто применяют свои заклинания для поддержки монахов, воинов и воров.

***Псионика (Пдз):*** 3/день—*изумить* (КС 9), *падение как перо, вдребезги* (КС 11). В дополнение, гитзераи 11-го уровня и выше, могут использовать *смещение планов* один раз в день (КС 16). Эффективный уровень заклинателя равен уровням класса гитзерая. КС спасбросков основан на Обаянии.

***Инерционный Доспех* (Пдз):** Гитзерай способен использовать свою пси-силу для блокирования ударов врага. Эта способность дарует ему +4 бонус доспеха к КД до тех пор, пока он находится в сознании. Эта способность эквивалентна заклинанию 1-го уровня.

**Устойчивость к Магии (Экс):** Гитзерай получает устойчивость к магии, равную его уровни классов+5.

***Гнолл***

Представленный здесь воитель гитзераев имеет следующие показатели параметров до внесения расовых корректировок: Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

**Серьезность Вызова:** Гитзераи с уровнями в НИП классах имеют СВ равное своим уровням персонажа. Гитзераи с уровнями в ИП классах, имеют СВ равное их уровню персонажа+1.

## ОБЩЕСТВО ГИТЗЕРАЕВ

Предшественники гитзераев объединились под командованием повстанца Гиза (смотрите выше раздел по Гизьянкам), и сбросили простирающуюся по всем планам империю майнд флаеров. Освободившись, бывшие рабы разделились идеологически, а затем расово, став гитзераями и их врагами, гизьянками. Исторически, бывшие заключенные основали свой уединенные монашеский стиль жизни в монастырях, в которых все гитзераи изучают с детства как бороться с потенциальными угнетателями и врагами (всеми, кто не является гитзераями).

Гитзераи живут в уединенных, подобных замках монастырям, которые хорошо скрыты в бурлящем хаосе Лимбо. Но, не смотря на внешний беспорядок, внутри монастырей поддерживается строгая стабильность. Каждый из монастырей находится под единым контролем сэнсея, монаха как минимум 16-го уровня, и следуют строгому распорядку приема пищи, тренировки боевых искусств, посвящения, в соответствии с философией конкретного сенсея. В монастыре содержится до 15% не способных сражаться (в большинстве это дети) жителей от общего количества бойцов. Мужчины и женщины гитзераев могут выступать в любой роли и продвигаться в любом классе.

**Рраккма:** У гитзераев встречается особый ритуал – рраккма, когда группы гитзераев организовывают охоту на майнд флаеров. Рраккма состоит из 4-5 гитзераев 8-го уровня, и 1-2 11-го уровня, при чем в большинстве монахи. Но всегда как минимум один чародей, и по возможности вор. Рраккма не возвращается в свой родной монастырь до тех пор, пока она не уничтожить равное количество членов группы иллитидов.

## ГИТЗЕРАИ КАК ПЕРСОНАЖИ

Гитзераи обладают следующими расовыми особенностями.

— +6 к Ловкости, –2 к Интеллекту, +2 к Мудрости.
— Средний размер.
— Базовая скорость гитзераев 9 м (30 фт.)
— Темновидение 18 м (60 фт.).
— Расовые Черты: Персонаж гитзерая получает черты в соответствии со своим классом персонажа.
— Специальные Качества (смотрите выше): *Инерционный доспех*, псионика, устойчивость к магии равная уровень классов+5.
— Автоматические Языки: Гитзераев. Бонусные Языки: Общий, Слаадов, Подземный общий
— Предпочтительный Класс: Монах.
— Корректировка уровня +2.

## ГНОЛЛ

**Средний гуманоид (гнолл)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 2d8+2 (11 хп.)
**Инициатива:** +0
**Скорость:** 9 м (6 клеток) (30 фт.)
**Класс Доспеха:** 15 (+1 природный, +2 кожаный доспех, +2 тяжелый стальной щит), касательный 10, оторопевший 15
**Базовая Атака/Захват:** +1/+3
**Атака:** Боевой топор +3 рукопашный (1d8+2/x3) или короткий лук +1 стрелков. (1d6/x3)
**Полная Атака:** Боевой топор +3 рукопашный (1d8+2/x3) или короткий лук +1 стрелков. (1d6/x3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** —
**Специальные Качества:** темновидение 18 м (60 фт.)
**Спасброски:** Стойк +4, Рефл +0, Воля +0
**Параметры:** Сила 15, Ловк 1, Тело 13, Интл 8, Мудр 11, Обн 8
**Навыки:** Прислушивание +2, Отслеживание +3

**Отличительные Черты:** Мощная атака
**Среда Обитания:** Теплые равнины
**Организация:** Одиночное, пара, охотничья группа (2–5 плюс 1–2 гиены), банда (10–100 плюс 50% не способных сражаться, плюс 1 сержант 3-го уровня на каждые 20 взрослых особей и 1 лидер 4-6го уровня и 5–8 гиен), или племя (20–200, плюс 1 сержант 3-го уровня на каждые 20 взрослых особей, 1 или 2 лейтенанта 4-го или 5-го уровней, 1 лидер 6-го–8-го уровня и 7–12 гиен; в подземном логове также бывают 1–3 тролля)
**Серьёзность Вызова:** 1
**Сокровище:** стандарт
**Мировоззрение:** Обычно хаотично злое
**Улучшенный:** по классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +1

*Этот гуманоид немного выше за человека. У него серая кожа, и покрытое мехом тело. Голова похожа на голову гиены с буро-серой гривой.*

Гноллы – гиено-головые, злые гуманоиды, которые странствуют огромными племенами.

У большинства гноллов грязно-желтый или красно-коричневый мех.

Гноллы – ночные хищники, предпочитающие разумных жертв, так как им очень нравятся их предсмертные крики. Гноллы предпочитают думать желудками, и любые заключаемые ими союзы (обычно с медвежатниками, хобгоблинами, ограми, орками или троллями) часто распадаются только из-за того, что гноллы проголодались. Они недолюбливают великанов, как впрочем и остальных гуманоидов, и жутко ненавидят физический труд.

Гноллы достигают в высоту 2,2 метра, и весят около 135 кг.

Разговаривают Гноллы на Гнолльем.

## СРАЖЕНИЕ

Гноллы предпочитают нападать в том случае, если их превышающее количество, используя тактику орды, а также свою физическую силу для опрокидывания и раздавливания противника. Они мало дисциплинированны в сражении, за тем редким исключением, когда находятся лишь под командованием сильного лидера. В такие моменты они поддерживают строгий порядок, и сражаются как единое подразделение. Хотя они обычно не подготавливают ловушки, они любят тактику засад, и любят нападать, применяя фланкирование. Из-за их щитов, модификатор Скрытности (нетренированный) гноллов получает –2 штраф, что указывает на то, что гноллам всегда следует заботиться о благоприятных условиях для себя при образовании засад (например: темнота, укрытия, или другие преимущества местности),

## ОБЩЕСТВО ГНОЛЛОВ

Племенем гноллов правит самый сильный из них, который для усиления своей власти использует запугивание и страх. Если вождь убит, за право нового вождя сражаются сразу несколько сильных членов племени. Если поединки длятся слишком долго, или остается несколько выживших бойцов, то племя может разбиться на несколько банд, каждая из которых отправится своим путем. Гноллы поклоняются фазам луны, и поэтому в их племенах нет истинных жрецов.

В банде или племени содержится столько же не способных сражаться особей, сколько и взрослых представителей. Лагеря гноллов укрепленные поселения на поверхности земли, или подземные пещерные комплексы. Пленных гноллы используют в качестве рабов, и в любом из лагерей есть как минимум один раб на каждые десять взрослых гноллов. Рабы (обычно это люди, орки или хобгоблины) страдают от сильного недоедания, из-за аппетита гноллов.

Их особый покровитель – демонический лорд Йииногху, который внешне чем-то похож на худощавого гнолла. Вместо поклонения богам, большинство гноллов преклоняются перед Йииногху.

## ПЕРСОНАЖИ ГНОЛЛЫ

Обычно лидеры гноллов рейнджеры. Редкие жрецы среди гноллов поклоняются Эриснулу, богу кровопролития. У жреца гноллов есть доступ к двум из следующих сфер: Война (избранное оружие утренняя звезда), Зло, Мошенничество и Хаос.

## ГНОЛЛЫ КАК ПЕРСОНАЖИ

Неутомимые охотники, персонажи гноллы начинают свои приключения в поисках добычи в мире человечества. Очень часто они занимают в нем роль охотников за головами или наемников.

Гноллы обладают следующими расовыми особенностями.

— +4 к Силе, +4 к Телосложению, –2 к Интеллекту, +2 к Обаянию.
— Средний размер.
— Базовая скорость гноллов 9 м (30 фт.).
— Темновидение 18 м (60 фт.).
— Расовые Кубики Хит-Поинтов: Гноллы начинают играть с двумя уровнями по ужасному гуманоиду, что дает им 2d8 Кубик Хит-Поинтов, базовый бонус атаки +1, и базовые спасброски Стойк +3, Рефл +0 и Воля +0.

— Расовые Навыки: Уровни гнолла по гуманоиду дают ему пункты навыков равные 5x(2+мод-тор Интл). Его навыками класса являются Прислушивание и Отслеживание.

— Расовые Черты: Уровни гнолла по гуманоиду дают ему одну отличительную черту.

— +1 бонус природного доспеха

— Автоматические Языки: Гноллий. Бонусные Языки: Общий, Драконов, Эльфиский, Орочьий, Гоблинв.

— Предпочтительный Класс: Рейнджер.

— Корректировка уровня +1.

# ГНОМ

*Этот гуманоид достигает лишь до пояса обычному человеку. У него плотное строение тела, темно-желтая кожа, светлые волосы, и большие глаза.*

Гномы неутомимые исследователи, шутники и изобретатели. У них есть расположенность, как к иллюзиям, так и алхимии.

Гномы достигают 0,9-1 метра в высоту, и весят от 18 до 20 кг. Их кожа варьируют от темно-желтого, древесно-коричневого цвета, а волосы светлого цвета. Глаза могут быть разных оттенков синего цвета. Мужчины гномы любят носить короткие, тщательно выстриженные бородки. Чаще они носят кожаную одежду, или одежду земных тонов, хотя украшают её узорами и мелкими драгоценными украшениями. Взрослыми гномы становятся где-то в 40 лет, а живут до 350 лет, хотя некоторые могут жить и почти 500 лет.

Гномы любопытны. Они любят все учить на личном опыте, а в некоторые моменты они просо бывают безрассудны. Их любопытство делает из них прекрасных инженеров, так как они всегда ищут новые способы создания новых вещей. Иногда гномы могут сделать шалость, чтобы как отреагируют на их действия другие личности.

Гномы разговаривают на своем собственном языке – Гномьем. Множество странствующих гномов, которые путешествуют в других землях (в качестве торговцев, мастеровых или авантюристов) также знают Общий, а воители из гномьих селений изучают также язык Гоблинов.

Большинство встречаемых гномов вне дома – воители. Информация в блоке статистики описывает гнома воителя 1-го уровня.

## СРАЖЕНИЕ

Гномы предпочитают прямым столкновениям сбивать с толку и внимания своего врага. Они скорее обдурить или запутают врагов (кроме кобольдов или гоблинов), чем убьют их. Гномы прекрасно владеют иллюзорной магией, и способны создавать прекрасные засады и ловушки.

**Свойства гномов (Экс):** Гномы обладают следующими расовыми особенностями.

Гномы обладают следующими расовыми особенностями.

— +2 к Телосложению, –2 к Силе

— Маленький размер: +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус к броскам атаки, +4 бонус к проверкам Скрытности, –4 штраф к проверкам захвата, 3/4 объема от переносимых и поднимаемых ограничений для персонажей Среднего размера.

— Базовая скорость гномов 6 м (20 фт.).

— Зрение при низком освещении.

— Осведомленность с Оружием: Гномы могут использовать крючковатый молот гномов (смотрите 7 Главу в Руководстве Игрока) как военное оружие, а не как экзотическое.

— +2 расовый бонус к спасброскам против иллюзий.

— +1 к Классу Сложности ко всем спас-броскам заклинаний школы иллюзий. Эта корректировка суммируема с бонусами подобных эффектов, таких как от черты Фокусирование в Заклинаниях.

— +1 расовый бонус к броскам атак против кобольдов и гоблиноидов (включая гоблинов, медвежатников и хобголинов).

— +4 бонус уворачивания к Классу Доспеха против существ, принадлежащих к типу – великан (таких как огры, тролли и холмовые великаны).

— +2 расовый бонус к проверкам Прислушивания

— +2 расовый бонус к проверкам Ремесло (алхимия)

— Автоматические Языки: Общий, Гномов. Бонусные Языки: Драконов, Дварфов, Эльфийский, Великанов, Гоблинов, Орочий.

— Подобные заклинаниям способности: 1/день—*общение с животными* (только с роющимися млекопитающими, длительность 1 минута). Для применения нижеследующих магических способностей Обаяние гнома должно быть как минимум 10: 1/день—*танцующие огоньки, призрачный звук, ловкость рук*. Уровень заклинателя 1-й; КС спас-броска 10+мод-тор Обн гнома+уровень заклинания.

— Предпочтительный Класс: Бард.

Представленный здесь воитель гномов имеет следующие показатели параметров до расовых корректировок: Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

## ОБЩЕСТВО ГНОМОВ

Гномы хорошо уживаются с дварфами, которые разделяют их любовь к драгоценным камням, их любознательность к механическим устройствам, и их ненависть к гоблинам и великанам. Им нравится быть в компании халфлингов, которые хорошо понимают их шутки и дразнилки. К более высоким расам (людям, эльфам, полуэльфам и полуоркам), большинство гномов испытывают небольшое недоверие, но очень редко враждебность или злобу.

Гномы строят свои дома в холмистых и лесистых местностях. Они, как и дварфы, живут под землей, но чаще бывают на поверхности, так как им нравится естественный, живой мир природы. Их дома хорошо скрыты, как с помощью умелого строительства, так и с помощью иллюзий. Те, кто приходят к ним в гости, всегда найдут теплые и светлые норы. Незваные же гости, вряд ли найдут их норы с первого раза.

Главным богом гномов считается Гарл Глиттергольд, Заботливый Защитник. Его жрецы учат гномов быть добрыми и помогать сообществам. Молитвы, например, используются как способы для освещения духов, и поддержания гномов в смирении, не являются способами для триумфа шутников над теми, кого они разыграли.

## ПОДРАСЫ

Вышеприведенная информация касается непосредственно горных гномов, наиболее распространенной разновидности гномов. Кроме этого существует ещё две довольно широко распространенных подрасы гномов.

### СВИРФНЕБЛИН

*Этот гуманоид достигает лишь до пояса обычному человеку. У него жилистое, шишковатое строение тела, кожа цвета камня, и большие серые глаза. Он полностью лысый.*

Свирфнеблины, также называемые глубинные гномы, обитают глубоко под землей в своих городах. Они держат в тайне местоположение своих городов, чтобы о них не узнали их извечные враги: дроу, куо-тоа и майнд флаеры.

У сверфнеблинов тугая, цвета камня, кожа, обычно где-то коричневатая или буро-серая. Лысые только мужчины, у женщин серые волосы. Живут эти гномы в среднем 250 лет.

**Свойства свирфнеблинов (Экс):** Эти свойства идут в дополнение к свойствам горных гномов.

— –2 к Силе, +2 к Ловкости, +4 к Мудрости, –4 к Обаянию. Эти корректировки замещают корректировки параметров горных гномов.

— Обработка Камня: Эта способность дает глубинным гномам +2 расовый бонус к проверкам Поиска, чтобы заме-

| | **Гном, воитель 1-го уровня** | **Свирфнеблин, воитель 1-го уровня** |
|---|---|---|
| | Маленький гуманоид (гном) | Маленький гуманоид (гном) |
| **Кубики Хит-Поинтов** | 1d8+2 (6 хп) | 1d8+4 (8 хп) |
| **Инициатива** | +0 | +1 |
| **Скорость** | 6 м (4 клетки) | 4,5 м в окаймленной кольчуге, базовая 6 м (4 клетки) |
| **Класс Доспеха** | 16 (+1 размер, +4 кольчуга, +1 легкий щит) касательный 11, оторопевший 16 | 23 (+1 размер, +1 Ловк, +4 уворачивание, +6 окаймленная кольчуга, +1 баклер) касательный 16, оторопевший 18 |
| **Базовая Атака/Захват** | +1/-3 | +1/-3 |
| **Атака** | Длинный меч +2 рукопашный (1d6/19-20), или легкий арбалет +3 стрелковый (1d6/19-20) | Тяжелая кирка +2 рукопашный (1d4/x4), или легкий арбалет +3 стрелковый (1d6/19-20) |
| **Полная Атака** | Длинный меч +2 рукопашный (1d6/19-20), или легкий арбалет +3 стрелковый (1d6/19-20) | Тяжелая кирка +2 рукопашный (1d4/x4), или легкий арбалет +3 стрелковый (1d6/19-20) |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 1,5 м/1,5 м | 1,5 м/1,5 м |
| **Специфические Атаки** | — | Подобные заклинания способности |
| **Специальные Качества** | Свойства гнома | Свойства гнома, свойства свирфнеблина, УМ 12 |
| **Спасброски** | Стойк +4, Рефл +0, Воля -1 | Стойк +5, Рефл +3, Воля +2 |
| **Параметры** | Сила 11, Ловк 11, Тело 14, Интл 10, Мудр 9, Обн 8 | Сила 11, Ловк 13, Тело 12, Интл 10, Мудр 11, Обн 4 |
| **Навыки** | Скрытность +3, Прислушивание +1, Отслеживание +1 | Скрытность +2, Прислушивание +2, Отслеживание +2 |
| **Отличительные Черты** | Фокусировка на оружие (легкий арбалет) | Прочность |
| **Среда Обитания** | Умеренно климатические холмы (Лесные: леса) | Под землей |
| **Организация** | Группа (2-4), отряд (11-20 плюс 1 лидер 3-6 уровня и 2 лейтенанта 3 уровня) или бригада (30-50 плюс 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 5 лейтенантов 5 уровня, 3 капитана 7-го, и 2-5 жутких барсуков) | Группа (2-4), отряд (11-20 плюс 1 лидер 3-6 уровня и 2 лейтенанта 3 уровня) или бригада (30-50 плюс 1 сержант 3 уровня на 20 взрослых, 5 лейтенантов 5 уровня, 3 капитана 7-го, и 2-5 Средних земных элементали) |
| **Серьёзность Вызова** | 1/2 | 1 |
| **Сокровище** | Стандарт | Стандарт |
| **Мировоззрение** | Обычно нейтрально доброе | Обычно нейтральное |
| **Улучшенный** | По классу персонажа | По классу персонажа |
| **Корректировка Уровня** | +0 | +3 |

тить необычную обработку камня. Глубинный гном проходящий в 3 метрах от необычной обработки камня, может пройти проверку Поиска будто он вел активный Поиск, а также может применять, как и вор, Поиск для обнаружения ловушек созданных в каменной породе. Свирфнеблины также имеют врожденное ощущение глубины, ощущая приблизительный наклон в глубине, как это чувствовал бы человек на поверхности.

— Зрение при низком освещении и темновидение 36 метров (120 фт.).

— Устойчивость к Магии равная 11+уровень персонажа.

— +1 к Классу Сложности ко всем спасброскам заклинаний школы иллюзий. Эта корректировка суммируема с бонусами подобных эффектов, таких как от черты Фокусирование в Заклинаниях.

— +1 расовый бонус к броскам атак против кобольдов и гоблиноидов.

— +4 бонус уворачивания к Классу Доспеха против всех существ (фигурирует в параметрах рассмотренных выше). Эта особенность заменяет бонус уворачивания гнома от великана.

— +2 расовый бонус к проверкам Прислушивания

— +2 расовый бонус к проверкам Ремесло (алхимия)

— +2 расовый бонус к проверкам Скрытности, который в подземных условиях повышается до +4.

— Автоматические Языки: Общий, Гномов, Подземный Общий. Бонусные Языки: Дварфов, Эльфийский, Великанов, Гоблинов, Орочий, Терран. Эта особенность заменяет автоматические и бонусные языки горных гномов.

— Подобные заклинаниям способности: 1/день—*слепота/глухота* (обычный КС 13), *размытость, собственная маскировка*. Уровень заклинателя равен уровням класса гнома. КС спасброска основан на Обаянии, и включает в себя +4 расовый модификатор. Эта особенность заменяет магические способности горных гномов.

— Не определение (Пдз): Свирфнеблин постоянно находится под эффектом способности не определение, подобной заклинанию (уровень заклинателя равен уровням классов).

— Предпочтительный Класс: Вор.

— Корректировка Уровня +3.

Представленный здесь воитель свирфнеблинов имеет следующие показатели параметров до расовых корректировок: Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

Серьезность Вызова: Свирфнеблины с уровнями в НИП классах имеют СВ равное своим уровням персонажа. Свирфнеблины с уровнями в ИП классах, имеют СВ равное их уровню персонажа+1.

## ЛЕСНОЙ ГНОМ

*У этого чрезвычайно маленького гуманоида моховидного цвета кожа, темные волосы и бурые глаза.*

Скромные и застенчивые, лесные гномы избегают контактов с любыми другими расами, за исключением лишь тех случаев, когда их домам угрожает очень серьезная опасность. Они самые маленькие из всех гномов, достигая в высоту лишь 0,6-0,75 метров. Но выглядят как обычные гномы, но с цветом коры, или серо-зеленой кожей, и с зелеными или коричневыми глазами, хотя иногда встречаются представители с голубыми глазами. Лесные гномы – долгожители, их срок жизни достигает до 500 лет.

**Свойства лесных гномов (Экс):** Эти свойства идут в дополнение к свойствам горных гномов.

— Хождение без Следов (Спр): У лесных гномов есть врожденная способность применять *хождение без следов* (только на себя; свободное действие), как заклинание друида с уровнями класса у лесного гнома.

— +1 расовый бонус к броскам атак против кобольдов, гоблиноидов, орков и рептилеобразных гуманоидов.

— Автоматические Языки: Гномов, Эльфов, Сильванский, и простой язык, который позволяет им общаться на примитивном уровне с лесными животными (замещает способность горных гномов *общение с животными*). Бонусные Языки: Общий, Дварфов, Драконов, Великанов, Гоблинов, Орков. Эта особенность заменяет автоматические и бонусные языки горных гномов.

— +4 расовый бонус к проверкам Скрытности, который взрастает до +8 в лесной местности.

## ГОБЛИН

**Гоблин, воитель 1-го уровня**
Маленький гуманоид (гоблиноид)
Кубики Хит-Поинтов: 1d8+1 (5 хп)
Инициатива: +1
Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.)
Класс Доспеха: 15 (+1 размер, +1 Ловк, +2 кожаный доспех, +1 легкий щит), касательный 12, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +1/-3
Атака: утренняя звезда +2 рукопашный (1d6) или метательное копье +3 стрелковый (1d4)
Полная Атака: утренняя звезда +2 рукопашный (1d6) или метательное копье +3 стрелковый (1d4)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.)
Спасброски: Стойк +3, Рефл +1, Воля –1
Параметры: Сила 11, Ловк 13, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 6
Навыки: Бесшумное передвижение +5, Езда верхом +4-Скрытность +5, Прислушивание +2, Отслеживание +2
Отличительные Черты: Настороженность
Среда Обитания: Умеренно климатические равнины
Организация: Группа (4-9), банда (10-100 плюс 100% не способных сражаться, плюс 1 сержант 3-го уровня на 20 взрослых и 1 лидер 4-6-го уровня), военный отряд 10-24 на воргах) или племя (40-400 плюс 100% не способных сражаться, плюс 1 сержант 3-го уровня на 20 взрослых, 1 или 2 лейтенанта 4-5-го уровня, и 1 лидер 6-8-го уровня, 10-24 ворга и 2-4 жутких ласки)
Серьёзность Вызова: 1/3
Сокровище: Стандарт
Мировоззрение: Обычно хаотично злое
Улучшенный: По классу персонажа
Корректировка Уровня: +0

*Это маленький гуманоид с плоским лицом, широким носом, остроконечными ушами, широким ртом и маленькими, острыми клыками. Он ходит на двух ногах, но его руки свисают почти до самых колен.*

Гоблины мелкие гуманоиды, которые воспринимаются не более чем досада. Однако если за ними не вести контроль, то их огромные количества, быстрый цикл размножения, и злые намерения очень быстро превратят развитые заселенные местности в руины.

Обычный гоблин достигает в высоту 0,9-1 метр, и весит 18-20 кг. Его глаза обычно тусклые и стеклянные, желтого или красного цвета. Кожа гоблинов бывает от желтого, до оттенков оранжевого, или почти бордово красного. Обычно

представители одного племени имеют одну и ту же окраску кожи. Гоблины носят одежду из грубой шкуры, кожи, а также из серой ткани, цвет одежды обычно земельных тонов, или просто грязная.

Говорят гоблины на своем Гоблинском языке, а те, у кого Интеллект 12 и выше, могут также разговаривать на Общем.

Большинство встречаемых гоблинов вне их дома обычно воители, информация в блоке характеристик касается гоблина воителя 1-го уровня.

## СРАЖЕНИЕ

Сражаясь с более крупны и сильными существами, мелкие гоблины стараются использовать все свои преимущества: огромные количества, и злобные изобретения. Концепция бесстрашного боя не приемлема для их сообщества. Они обожают засады, превосходящее противника количество, грязные трюки, и прочие нечестные способы сражений.

Гоблины мало знают о стратегии, и трусливы по природе, стараясь как можно быстрее удрать с поля боя, как только события обернуться против них. Но при правильном командовании, они могут проводить весьма удачные планы, делая свои огромные количества – преимуществом на поле боя.

**Навыки:** У гоблинов +4 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения и Езды Верхом. Кавалерия гоблинов (верхом на воргах) обычно вместо черты Настороженность, берет Сражение Верхом, которая понижает их бонус Отслеживания и Прислушивания с +3 до +1.

**Серьезность Вызова:** Гоблины с уровнями в НИП классах имеют СВ равное своим уровням персонажа –2.

## ОБЩЕСТВО ГОБЛИНОВ

Гоблины живут племенами. Их предводители обычно самые крупные и сильные, и чаще всего умные, из всего племени. Они не знают понятия отдельного жилища, и живут в общих больших логовах (только лидеры имеют отдельное жилье). Живут гоблины за счет набегов и воровства (предпочитая отбирать вещи у тех, кто не может за себя постоять). Они под покровом ночи проникают в лагеря, селения и даже города, таща все, что могут взять. Они не прочь ограбить путешественников на дороге, или в лесу, отбирая все их пожитки, включая исподнее белье. Иногда гоблины ловят рабов, чтобы те выполняли тяжелую работу в их логовах.

Эти существа живут всюду, где только возможно, от сырых пещер, до мрачных руин, а их логова всегда окутаны вонью и грязью, из-за чрезвычайно низких условий санитарии. Иногда гоблины могут поселиться рядом с дорогой, чтобы им легче было осуществлять набеги за едой, рабами, предметами, вещами и оружием. Как только племя все выжрало в прилегающей территории, оно переходит на новое поселение. Иногда с племенами гоблинов за компанию передвигаются и хобгоблины или медвежатники, обычно в роли задиристых лидеров. Иногда племена гоблинов образуют союзы с племенами воргов, которые выполняют роль скакунов гоблинов в сражениях.

Количество не способных сражаться в бандах и племенах гоблинов равняется количеству взрослых особей.

Верховным богом гоблинов является Маглабийет, который призывает своих последователей расширять свои количества, и свергать соперников.

## ГОБЛИНЫ КАК ПЕРСОНАЖИ

Лидеры гоблинов обычно бывают ворами или воинами/ворами. Жрецы гоблинов поклоняются Маглабийет. Жрецы гоблинов имеют доступ к двум из следующих сфер: Зло, Мошенничество, Хаос. Большинство заклинателей гоблинов адепты. Адепты гоблинов предпочитают использовать заклинания, которые могут одурачить или ввести в замешательство врага.

Гоблины обладают следующими расовыми свойствами.

— –2 к Силе, +2 к Ловкости, –2 к Обаянию.

— Маленький размер: +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус к броскам атаки, +4 бонус к проверкам Скрытности, –4 штраф к проверкам захвата, 3/4 объема от переносимых и поднимаемых ограничений для персонажей Среднего размера.

— Базовая скорость гоблинов 9 м (30 фт.).

— Темновидение 18 м (60 фт.).

— +4 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения и Езды Верхом.

— Автоматические Языки: Общий, Гоблинов. Бонусные Языки: Драконов, Великанов, Гноллов, Орков, Эльфов

— Предпочтительный Класс: Вор.

Представленный здесь воитель гоблинов имеет следующие показатели параметров до расовых корректировок: Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

# ГОЛЕМ

Големы магически созданные механизмы с великой силой. Создание одного такого существа связано с вовлечением могущественной магии, и элементальных сил.

Сила, оживляющая голема, дух с Элементального Плана Земли. Процесс созидания голема приковывает сопротивляющийся дух элементали к телу голема, и заставляет её служить создателю голема.

## СРАЖЕНИЕ

Големы безжалостны в бою, а также чрезвычайно сильны. Не имея собственного разума, они ничего не могут выполнить без приказа своего создателя. Они беспрекословно следуют инструкциям, и не способны к каким бы то ни было стратегиям или тактике. Их нельзя спровоцировать, или дождаться проявления эмоций.

Управлять големом может лишь его создатель в пределах 18 метров (60 фт.) от создания, и если голем видит или слышит его. Не получая новых приказов, големы следует своему последнему приказу, стараясь выполнить его изо всех сил. Хотя если на них нападут, они взаимно ответят на атаку. Создатель может отдавать голему простые приказы, такие как: «Оставайся в этой зоне, и атакуй любое входящее сюда существо» (или только специфический тип существ), или «позвони в гонг, и нападай», и т.д. создатель голема может приказать ему подчинятся приказам другого существа (которое в свою очередь может передать управление голема ещё другому существу, и т.д.), но создатель голема в любой момент может возобновить контроль над големом, приказав подчинятся только ему одному.

Так как големы не нуждаются в дыхании, и иммунные к большинству форм энергии, они могут нападать на своего противника почти в любом месте, от дна моря, до самого высокого горного пика.

**Иммунитет к Магии (Экс):** Если отдельно не отмечено, то все големы обладают иммунитетом к большинству магических и сверхъестественных эффектов.

## СОЗДАНИЕ

Для каждого из големов указана стоимость его создания, куда входит стоимость его физического тела, а также материалы и компоненты заклинаний для анимирования, или становится его неотъемлемой частью. В целом создание голема подобно созданию любого другого магического предмета (смотрите стр. __ в *Руководстве Мастера Подземелий*). Однако тело голема включает в себя дорогостоящие компоненты, которые могут затребовать дополнительную подготовку. Создатель голема может самостоятельно создать тело голема, или нанят кого-то для этой работы. У создающего тело голема, должен присутствовать соответствующий навык, который зависит от разновидности голема.

На завершающем этапе создания голема из создателя затрачивается часть его Оп, а также применение заклинаний в завершающий день. Создатель должен самостоятельно сактивировать заклинания, но они могут быть из иных источников кроме памяти, например свитков.

Характеристики голема, которые описывают его как магический предмет (уровень заклинателя, необходимые черты и заклинания, рыночная цена и стоимость создания) даются в конце каждого из описаний голема, в том же формате, что и в Главе 7 *Руководства Мастера Подземелий*.

Заметка: Рыночная цена улучшенного голема (голема с повышенными Кубиками Хит-Поинтов, чем обычного голема в описании) его цена повышается на 5000 зм за каждый дополнительный КХП, и повышается на 50000 зм за каждое изменение размера голема. Стоимость в Оп для создания улучшенного голема равна 1/25 от рыночной цены улучшенного голема, за минусом цены необходимых специальных материалов.

## ГЛИНЯНЫЙ ГОЛЕМ

Большой механизм
Кубики Хит-Поинтов: 11d10+30 (90 хп)
Инициатива: -1
Скорость: 6 м (4 клетки) (20 фт.)
Класс Доспеха: 22 (-1 размер, -1 Ловк, +14 природный), касательный 8, оторопевший 22
Базовая Атака/Захват: +8/+19
Атака: удар +14 рукопашный (2d10+7 плюс проклятая рана)
Полная Атака: 2 удара +14 рукопашный (2d10+7 плюс проклятая рана)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 3 м/3 м
Специфические Атаки: Берсерк, проклятая рана
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), ускорение, свойства механизма, снижение повреждения 10/адамантин и дробящее, иммунитет к магии, зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +3, Рефл +2, Воля +3
Параметры: Сила 25, Ловк 9, Тело —, Интл —, Мудр 11, Обн 1
Навыки: —
Отличительные Черты: —
Среда Обитания: Любая
Организация: Одиночное или группа (2-4)
Серьёзность Вызова: 10
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 12-18 КХП (Большой); 19-33 КХП (Огромный)
Корректировка Уровня: —

*Этот механизм вылеплен из мягкой глины. Он где-то на 45 см выше за обычного человека, а его внешние признаки некрасивы, как для человеческих норм. Его грудная клетка очень широкая, а руки прикреплены толстыми канатами (мускулами) к его плечам, свисая почти до самых колен, и заканчиваются короткими, тупыми пальцами. У него нет шеи, а на большой голове размытые, плоские признаки лица. Его ноги короткие и изогнутые, и заканчиваются широкими, плоскими стопами. От него исходит запах глины.*

Этот голем с гуманоидным телом изготовлен из глины.

Глиняные големы обычно ни во что не облачены за исключением металлических или глиняных полос вокруг его бедр.

Глиняный голем не способен разговаривать, или издавать какой-либо звук. Его передвижение очень медленное и неуклюжее. Вес голема составляет в среднем 270 кг (600 фунтов).

### Сражение

Глиняные големы страшные бойцы, в основном благодаря своим иммунитетам и способности ускорения.

**Берсерк (Экс):** Когда глиняный голем вступает в сражение, существует накопительный 1% шанс в раунд, что сидящий внутри него дух элементали вырвется наружу, и голем впадет в состояние берсерка. Неконтролируемый голем начинает крушить все подряд, атакуя ближнее живое существо, или разбивая любой объект меньший за него, если в зоне поражения нет подходящего для атаки существа. Если же атаковать некого, он продвигается дальше, сея новые разрушения. Как только глиняный голем впал в состояние берсерка, его можно лишь уничтожить, методов восстановления контроля над таким големом нет.

**Проклятая рана (Экс):** Повреждение нанесенное глиняным големом не залечивается природным способом, и противостоит лечащим заклинаниям. Персонаж, пытающийся применить заклинание из школы колдовства (лечение) на существо, поврежденное глиняным големом, должно пройти проверку уровня заклинателя (КС 26), или заклинание не возымеет эффекта на раненном существе, и будет потеряно.

**Иммунитет к магии (Экс):** Глиняный голем иммунен к любому заклинанию или магической способности, в которых разрешена устойчивость к магии. В дополнение, как отмечено ниже, определенные заклинания и эффекты действуют совсем по-другому.

Заклинание *перемещение земли* отбрасывает голема на 36 метров назад (120 фт.), и причиняет ему 3d12 повреждений.

Заклинание *дезинтеграция* замедляет голема (как заклинание *замедление*) на 1d6 раундов, и наносит 1d12 повреждений.

Заклинание *землетрясение* примененное точно на голема, лишает его передвижения в его следующем ходу, и наносит 5d10 повреждений. Голем не получает спасбросков против эффектов этих заклинаний.

Любая магическая атака по голему, которая наносит повреждения кислотой, излечивает 1 пункт повреждений, за каждые 3 нанесенные ею повреждений. Если количество лечащих пунктов превышает текущие позволенные хит-поинты голема, все избыточные хит-поинты идут как временные. Например, голем поврежденный оружием дыхания черного дракона, излечит 7 повреждений, если дракон нанесет ему 22 повреждения кислотой. Против магических атак кислотой глиняный голем не получает спасбросков.

**Ускорение (Свх):** Если голем участвует как минимум 1 раунд в бою, он может раз в день ускорить себя свободным действием. Эффект длится в течение 3 раундов, а в остальном подобен заклинанию с таким же названием.

### Создание

Тело глиняного голема должно быть создано из единого куска глины, который весит как минимум 450 кг., и обработано редкими маслами и порошками стоимостью 1500 зм. Создание тела голема требует проведения проверки Ремесло (скуль-

птура) или Ремесло (глиняное дело) против КС 15.

УЗ 11-й; Создать Механизм (смотрите стр. __), *анимировать объекты*, *общение, воскрешение*, заклинатель должен быть как минимум 11-го уровня; Цена 44000 зм.; Стоимость создания 21500 зм+1540 Оп.

## ГОЛЕМ ИЗ ПЛОТИ

Большой механизм
Кубики Хит-Поинтов: 9d10+30 (79 хп)
Инициатива: -1
Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.)
Класс Доспеха: 18 (-1 размер, -1 Ловк, +10 природный), касательный 8, оторопевший 18
Базовая Атака/Захват: +6/+15
Атака: удар +10 рукопашный (2d8+5)
Полная Атака: 2 удара +10 рукопашный (2d8+5)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 3 м/3 м
Специфические Атаки: Берсерк
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), свойства механизма, снижение повреждения 5/адамантин, иммунитет к магии, зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +3, Рефл +2, Воля +3
Параметры: Сила 21, Ловк 9, Тело —, Интл —, Мудр 11, Обн 1
Навыки: —
Отличительные Черты: —
Среда Обитания: Любая
Организация: Одиночное или группа (2-4)
Серьёзность Вызова: 7
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 10-18 КХП (Большой); 19-27 КХП (Огромный)
Корректировка Уровня: —

*Этот механизм выглядит так, будто он собран из разнообразного набора разлагающихся частей человеческих тел, которые связанны и прикручены друг с другом болтами и проволокой, придавая ему форму создания чуть выше за человека, и очертаниями гуманоида. От него исходит запах плоти перемешанный с могильной землей.*

Големи из плоти жуткие порождения, собранные из похищенных частей тел разных гуманоидов, и скрепленных вместе для придания некоей формы.

Ни одно природное существо не способно выследить големов из плоти по следам. Носит голем из плоти то облачение, которое на него наденет его создатель, но чаще всего это рванная пара штанов. Он достигает в высоту где-то 2,4 метра (8 фт.), а весит почти 225 кг (500 фунтов).

Големы из плоти не способны разговаривать, хотя могут издавать хриплые рычания. Он передвигается неловкими, шаткими шагами, будто не способен полностью контролировать свое тело.

### Сражение

Големы из плоти очень часто плохо сражаются в бою, но это в основном из-за их низкого показателя Класса Доспеха, хотя они могут с легкостью победить врагов, у которых нет в наличии адамантинового оружия. А голем из плоти поддерживаемый союзником, способным применять атаки электричеством, и вовсе будет внушительным, и опасным врагом.

**Берсерк (Экс):** Когда голем из плоти вступает в сражение, существует накопительный 1% шанс в раунд, что сидящий внутри него дух элементали вырвется наружу, и голем впадет в состояние берсерка. Неконтролируемый голем начинает крушить все подряд, атакуя ближнее живое существо, или разбивая любой объект меньший за него, если в зоне поражения нет подходящего для атаки существа. Если же атаковать некого, он продвигается дальше, сея новые разрушения. Создатель голема, находящийся в пределах 18 м (60 фт.) от него, может восстановить контроль, четко и внятно обратившись к голему, для этого необходимо пройти проверку Обаяния против КС 19, что восстановить шанс впадения голема в берсерк до 0%, он должен простоять неактивным в течение 1 минуты.

**Иммунитет к Магии (Экс):** Голем из плоти иммунен к любому заклинанию или подобной заклинанию способности, в которых разрешена устойчивость к магии. В дополнение, как отмечено ниже, определенные заклинания и эффекты действуют на него совсем по-другому.

Любая магическая атака по голему, которая наносит повреждения холодом или огнем, замедляет голема (будто заклинанием *замедление*) на 2d6 раунда, спасброска нет.

Магическая атака, наносящая повреждения электричеством, излечивает 1 пункт повреждений, за каждые 3 нанесенные ею повреждений. Если количество лечащих пунктов превышает текущие позволенные хит-поинты голема, все избыточные хит-поинты идут как временные. Например, голем поврежденный *зарядом молнии*, излечит 3 хит-поинта, если перенесет 11 повреждений. Против магических атак электричеством голем из плоти не получает спасбросков.

### Создание

Части тела голема из плоти должны быть собраны из тел обычных людей, которых не слишком сильно затронуло разложение. Сборка тела голема потребует как минимум шесть разных тел, по одному для каждой из конечностей, одно на тело (включая голову), и одно для мозгов голема. В некоторых случаях может понадобиться большее количество тел. Также потребуются особые мази и бинты стоимостью 500 зм. Отметьте для себя, что голем из плоти требует активацию заклинания с дескриптором (Злое).

Сборка тела потребует проверки Ремесло (обработка кожи) или Лечение против КС 13.

УЗ 8-й; Создать Механизм (смотрите стр. __), *анимировать мертвеца*, *сила быка, покорение/принуждение, ограниченное желание,*заклинатель должен быть как минимум 8-го уровня; Цена 20000 зм.; Стоимость создания 10500 зм+780 Оп.

| | **Каменный голем** | **Великий каменный голем** |
|---|---|---|
| | Большой механизм | Огромный механизм |
| **Кубики Хит-Поинтов** | 14d10+30 (107 хп) | 42d10+40 (271 хп) |
| **Инициатива** | -1 | -2 |
| **Скорость** | 6 м (4 клетки) | 6 м (4 клетки) |
| **Класс Доспеха** | 26 (-1 размер, -1 Ловк, +18 природн) касательный 8, оторопевший 26 | 27 (-2 размер, -2 Ловк, +21 природн) касательный 6, оторопевший 27 |
| **Базовая Атака/Захват** | +10/+23 | +31/+52 |
| **Атака** | удар +18 рукопашный (2d10+9) | удар +42 рукопашный (4d8+13) |
| **Полная Атака** | 2 удара +18 рукопашный (2d10+9) | 2 удара +42 рукопашный (4d8+13) |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 3 м (4 клетки)/3 м | 4,5 м/4,5 м |
| **Специфические Атаки** | Замедление | Замедление |
| **Специальные Качества** | Темновидение 18 м (60 фт.), свойства механизма, снижение повреждения 10/адамантин, иммунитет к магии, зрение при низком освещении | Темновидение 18 м (60 фт.), свойства механизма, снижение повреждения 10/адамантин, иммунитет к магии, зрение при низком освещении |
| **Спасброски** | Стойк +4, Рефл +3, Воля +4 | Стойк +14, Рефл +12, Воля ++14 |
| **Параметры** | Сила 29, Ловк 9, Тело –, Интл –, Мудр 11, Обн 1 | Сила 37, Ловк 7, Тело –, Интл –, Мудр 11, Обн 1 |
| **Навыки** | — | — |
| **Отличительные Черты** | — | — |
| **Среда Обитания** | Любая | Любая |
| **Организация** | Одиночное или группа (2-4) | Одиночное или группа (2-4) |
| **Серьёзность Вызова** | 11 | 16 |
| **Сокровище** | Нет | Нет |
| **Мировоззрение** | Всегда нейтральное | Всегда нейтральное |
| **Улучшенный** | 15-21 КХП (Большой); 22-42 (Огромный) | — |
| **Корректировка Уровня** | — | — |

## ЖЕЛЕЗНЫЙ ГОЛЕМ

Большой механизм
Кубики Хит-Поинтов: 18d10+30 (129 хп)
Инициатива: -1
Скорость: 6 м (4 клетки) (20 фт.)
Класс Доспеха: 30 (-1 размер, -1 Ловк, +22 природный), касательный 8, оторопевший 30
Базовая Атака/Захват: +12/+28
Атака: удар +23 рукопашный (2d10+11)
Полная Атака: 2 удара +23 рукопашный (2d10+11)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 3 м/3 м
Специфические Атаки: Оружие дыхания
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), свойства механизма, снижение повреждения 15/адамантин, иммунитет к магии, зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +6, Рефл +5, Воля +6
Параметры: Сила 33, Ловк 9, Тело —, Интл —, Мудр 11, Обн 1
Навыки: —
Отличительные Черты: —
Среда Обитания: Любая
Организация: Одиночное или группа (2-4)
Серьёзность Вызова: 13
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 19-24 КХП (Большой); 25-54 КХП (Огромный)
Корректировка Уровня: —

*Этот металлический механизм в два раза выше за обычного человека, и напоминает бронированного великана.*

Этот голем обладает телом гуманоида, но полностью сделанного из железа.

Железные големы могут быть сделаны любой формы, как и каменные големы (смотрите ниже), хотя чаще всего они содержат все возможные бронированные элементы. Его признаки гораздо более сглаженные, чем у каменного голема. Железные големы могут иногда держать в одной руке короткий меч.

В высоту железный голем достигает 3,6 метра (12 фт.), а весит 2250 кг (5000 фунтов).

Железный голем не способен говорить, или издавать какие-то голосовые звуки, а также издавать какие-то заметные запахи. Он передвигается с громоздким, но спокойным движением. Каждый его шаг заставляет дребезжать пол, если только сам пол не толстая и прочная конструкция.

### Сражение

Железные големы очень сильные противники. Они наносят смертельно сокрушительные удары, просто невиданной силы. Их тела практически неуязвимы, но могут превратиться в груду ржавчины ржавочудищами.

**Оружие Дыхания (Свх):** 2,7 метровый куб ядовитого облака, длящегося 1 раунд, выпускается свободным действием каждые 1d4+1 раунда; первичное повреждение 1d4 Тело, вторичное повреждение 3d4 Тело, Стойкость КС 19, нейтрализует. КС спасброска основан на Телосложении.

**Иммунитет к Магии (Экс):** Железный голем иммунен к любому заклинанию или магической способности, в которых разрешена устойчивость к магии. В дополнение, как отмечено ниже, определенные заклинания и эффекты действуют на него совсем по-другому.

Любая магическая атака по голему, которая наносит повреждения электричеством, замедляет голема (будто заклинанием *замедление*) на 3 раунда, спасброска нет.

Магическая атака наносящая повреждения огнем, снимает любой эффект *замедления* с голема, и излечивает 1 пункт повреждений, за каждые 3 нанесенные ею повреждений. Если количество лечащих пунктов превышает текущие позволенные хит-поинты голема, все избыточные хит-поинты идут как временные. Например, голем поврежденный *шаром огня*, излечит 6 хит-поинта, если перенесет 18 повреждений. Против магических атак огнем железный голем не получает спасбросков.

Железный голем нормально поражается атаками ржавчины, такими как атаки ржавочудища, и заклинанием *ржавеющий захват*.

### Создание

Тело железного голема выковывается из 2250 килограммов (5000 фунтов) чистого железа, смешанного с редкими примесями и добавками, стоящими как минимум 10000 зм. Сборка тела потребует проверки Ремесло (изготовление доспехов) или Ремесло (изготовление оружия) против КС 20.

УЗ 16-й; Создать Механизм (смотрите стр. __), *убийственное облако, покорение, ограниченное желание, полиморф любого объекта,* заклинатель должен быть как минимум 16-го уровня; Цена 150000 зм.; Стоимость создания 80000 зм+5600 Оп.

## КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ

*Этот механизм полностью вырезан из камня. Он в полтора раза выше за человека, и напоминает грубо выглядящую статую солдата.*

Этот голем с формой человеческого тела вырезан из камня.

Каменный голем достигает 2,7 метра (9 фт.) в высоту, и весит 900 кг (2000 фунтов). Часто его тело стилизировано под вкус его создателя. Например, он может выглядеть облаченным в доспехи, и с вырезанным на груди лат особым символом, или же нести узоры на своих конечностях.

### Сражение

Каменные големы страшные оппоненты, которые физически сильны, и которых тяжело повредить.

**Замедление (Свх):** Каменный голем способен использовать эффект замедления наподобие заклинания, свободным действием раз в каждые два раунда. Зона этого эффекта 3 метра (10 фт.), а длительность 7 раундов, для нейтрализации нужно проходить проверку Воли против КС 17. КС спасброска основан на Телосложении.

**Иммунитет к Магии (Экс):** Каменный голем иммунен к любому заклинанию или подобной заклинанию способности, в которых разрешена устойчивость к магии. В дополнение, как отмечено ниже, определенные заклинания и эффекты действуют на него совсем по-другому.

Заклинание *превратить камень в грязь* замедляет голема (как заклинание *замедление*) на 2d6 раунда, без спасброска. Хотя это же заклинание восстанавливает все потерянные хит-поинты голема.

Заклинание *камень в плоть* не изменяет саму структуру голема, но нейтрализует его снижение повреждений и иммунитет к магии на 1 полный раунд.

### Создание

Тело каменного голема вырезается из цельного куска прочного камня, такого как гранит, весом как минимум 1350 кг (3000 фунтов). Камень должен быть исключительного качества, и стоить как минимум 5000 зм. Сборка тела потребует проверки Ремесло (скульптура) или Ремесло (обработка камня) против КС 17.

УЗ 14-й; Создать Механизм (смотрите стр. __), *поле антимагии, покорение, символ ошеломления,* заклинатель должен быть как минимум 14-го уровня; Цена 90000 зм.; Стоимость создания 50000 зм+3400 Оп.

## ВЕЛИКИЙ КАМЕННЫЙ ГОЛЕМ

Великие каменные големы – это целые колоссы из гранита, самые крупные и сильные из создаваемых каменных великанов. Эти необычно сильные создания обычно используются для охраны королевских гробниц, магических оружейных, и прочих мест, с древним могуществом.

Великий каменный голем достигает в высоту 5,4 м (18 фт.) и весит около 14,4 тонн (32000 фунтов). Во всех остальных своих признаках он напоминает обычного каменного голема, но КС Воли для его способности замедления равен 31.

УЗ 14-й; Создать Механизм (смотрите стр. __), *поле антимагии, покорение, символ ошеломления,* заклинатель должен быть как минимум 14-го уровня; Цена 196000 зм.; Стоимость создания 105000 зм+7640 Оп.

## ГОМУНКУЛ

Крошечный механизм
Кубики Хит-Поинтов: 2d108 (11 хп)
Инициатива: +2
Скорость: 6 м (4 клетки) (20 фт.); полет 15 м (50 фт./хорошая)

Класс Доспеха: 14 (+2 размер, +2 Ловк), касательный 14, оторопевший 12
Базовая Атака/Захват: +1/–8
Атака: укус +2 рукопашный (1d4-1 плюс яд)
Полная Атака: укус +2 рукопашный (1d4-1 плюс яд)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 0,75 м/0 м
Специфические Атаки: яд
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), свойства механизма, зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +0, Рефл +4, Воля +1
Параметры: Сила 8, Ловк 15, Тело —, Интл 10, Мудр 12, Обн 7
Навыки: Скрытность +14, Прислушивание +4, Отслеживание +4
Отличительные Черты: Молниеносные рефлексы
Среда Обитания: Любая
Организация: Одиночное
Серьёзность Вызова: 1
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Любое (как у создателя)
Улучшенный: 3-6 КХП (Крошечный)
Корректировка Уровня: —

*Форма этого существа очень смутно походит на гуманоида. Его рост не превышает 45 см, за спиной подрагивают два небольших около 0,60 м крылышка. Его кожа выглядит грубой и шероховатой а его рот полон маленьких и неровных зубов.*

Гомункулы – это миниатюрные слуги созданные волшебниками. Они слишком слабые для боя, однако, прекрасно подходят, для того чтобы служить посланниками, шпионами или разведчиками.

Внешние признаки гомункула определяются его создателем.

Гомункулы это не более чем устройства созданные для выполнения мелких поручений. Они являются продолжением своих создателей, обладают тем же мировоззрением и имеют ту же природную основу. Гомункулы не могут разговаривать, однако в процессе создания между гомункулом и его создателем возникает телепатическая связь. Гомункул знает все то, что знает его создатель и может передавать ему все, что он видит и слышит на расстояние до 450 м (1500 фт.). Гомункул никогда не удаляться за пределы этого расстояния и поэтому не может быть насильно вынесен за эти пределы. Если это все-таки произошло, то существо сделает все возможное, для того чтобы восстановить контакт со своим хозяином. Атака, уничтожившая гомункула, наносит 2d10 пунктов повреждений его хозяину. Если хозяин, создатель гомункула, погибает, то гомункул гибнет вместе с ним, а его тело мгновенно превращается в лужицу из гноя и сукровицы.

## СРАЖЕНИЕ

Гомункул приземляется на свою жертву и кусает ее своими ядовитыми зубами.

**Яд (Экс):** Ранение, Стойкость КС 13, первичные повреждения – сон длительностью в 1 минуту, вторичные повреждения – сон длительностью в 5d6 минут. КС спасброска основан на Телосложении и включает +2 расовый бонус.

## СОЗДАНИЕ

Для создания гомункула необходимо смешать глину, золу, корень мандрагоры, родниковую воду и одну пинту (0,59 л) крови самого создателя. Стоимость материалов составляет 50 зм. Хозяин существа может собирать тело сам или поручить эту работу кому-нибудь другому. Создание тела требует проверки навыка Ремесло (скульптура) с КС 12 или навыка Ремесло (гончарное дело) с КС 12. После того как тело будет готово, проводится специальный магический ритуал для его оживления. Для проведения ритуала требуется наличие лаборатории или мастерской, на подобии алхимической, стоимостью в 500 зм. Если создатель лично сконструировал тело существа, то создание тела и ритуал анимирования производятся совместно.

Количество КХП создаваемого гомункула может быть больше 2-х, однако каждый последующий КХП будет стоить дополнительные 2,000 зм.

Создать Механизм (см. стр. 303), *волшебный глаз, зеркальный образ, починка;* уровень заклинателя должен быть не ниже 4-го; Цена — (никогда не продается); Стоимость создания 1050 зм + 78 Оп.

## ГОНЧАЯ ЙЕФ

Средний внешний (Экстрапланарный, злой)
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+6 (19 хп)
Инициатива: +6
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.); полет 18 м (хорошая)
Класс Доспеха: 20 (+2 Ловк, +8 природный), касательный 12, оторопевший 18
Базовая Атака/Захват: +3/+6
Атака: укус +6 рукопашный (1d8+4)
Полная Атака: укус +6 рукопашный (1d8+4)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: лай, опрокидывание
Специальные Качества: темновидение 18 м (60 фт.), острый нюх, полет, СП 10/серебро
Спасброски: Стойк +5, Рефл +5, Воля +5
Параметры: Сила 17, Ловк 15, Тело 15, Интл 6, Мудр 14, Обн 10
Навыки: Поиск +7, Прислушивание +11, Отслеживание +11, Искусство выживания +11 (+13 идя по следу)*
Отличительные Черты: Улучшенная инициатива, Чтение следов
Среда Обитания: Серые пустоши Гадеса
Организация: Одиночное, пара или свора (6-11)
Серьёзность Вызова: 3
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтрально злое
Улучшенный: 4-6 КХП (Средняя); 7-9 КХП (Большая)
Корректировка Уровня: +3 (поборник)

*Это существо выглядит, как громадный серый волкодав с тускло-черным мехом. Его глаза сияют кроваво-вишневым светом.*

Эти страшные, летающие псы парят над землями в ночи, выискивая себе новых жертв.

Достигает гончая йеф 1,5 (5 фт.) в холке, и весит около 180 кг. (40 фунтов).

Эти псы не могут говорить, но понимают Адский.

Сражение, эти псы охотятся ночью. Они боятся солнца, никогда не передвигаются при дневном свете, даже если от этого будет зависеть их жизнь.

Природное оружие гончих йеф, а также любое удерживаемое ими оружие принимается как зло-аправленное, в целях преодоления снижения повреждений.

**Вой (Свх):** Когда гончая начинает завывать или лаять, все существа, за исключением других злых внешних, в пределах 90 м (300 фт.) от нее должны проходить проверку Воли против КС 11, или впасть в панику на 2d4 раунда. Это влияющий на разум звуковой эффект страха. Существо, которое прошло или провалило проверку, получает в дальнейшем иммунитет на 24 часа к вой данной гончей. КС спасброска основан на Обаянии.

**Опрокидывание (Экс):** Гончая йеф, которая провела успешную атаку укусом, может попытаться опрокинуть оппонента (+3 модификатор проверки) свободным действием,

не провоцируя при этом благоприятной атаки. Если опрокидывание не удалось, оппонент не может отреагировать в ответ.

**Полет (Свх):** Эта гончая может начать парить или прекратить полет свободным действием.

**Навыки:** *Гончая йеф получает +4 бонус к проверкам Искусства Выживания, если идет по следу, чуя запах врага.

## ГОРГОНА

Большой Магический Зверь
Кубики Хит-Поинтов: 8d10+40 (85 хп)
Инициатива: +4
Скорость: 9 м (6 клетки) (30 фт.)
Класс Доспеха: 20 (-1 размер, +11 природный), касательный 9, оторопевший 20
Базовая Атака/Захват: +8/+17
Атака: рог +12 рукопашный (1d8+7)
Полная Атака: рог +12 рукопашный (1d8+7)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: Оружие дыхания, растаптывание 1d-8+7
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), зрение при низком освещении, острый нюх
Спасброски: Стойк +11, Рефл +6, Воля +5
Параметры: Сила 21, Ловк 10, Тело 21, Интл 2, Мудр 12, Обн 9
Навыки: Отслеживание +8, Прислушивание +9
Отличительные Черты: Настороженность, Железная воля, Улучшенная инициатива
Среда Обитания: Умеренные равнины
Организация: Одиночное, пара, группа (3-4) или табун (5-13)
Серьёзность Вызова: 8
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 9-15 КХП (Большая); 16-24 КХП (Огромная)
Корректировка Уровня: —

*Тусклые, металлические чешуи покрывают быкообразное тело существа. У него серебряные рога.*

Горгоны встречаются в горных районах, а особенно в подземных регионах. Они яростно защищают свои владения.

Обычная горгона достигает в высоту 1,8 метра (6 фт.) в холке, и 2,4 метра (8 фт.) в длину, от носа до корня хвоста. Весит она около 1800 кг (4000 фунтов).

Горгону можно охарактеризовать одним словом – агрессивность. Она нападает на непрошеных гостей, как только их увидит, стараясь их растоптать, насадить на рога или превратить в каменных статуй. Нет никакого способа, как успокоить этих яростных существ, и их невозможно одомашнить.

### СРАЖЕНИЕ

Если возможно, то горгона стремится вступить в бой, применяя стремительные атаки на оппонентов.

**Оружие Дыхания (Свх):** 18 м. (60 фт.) конус, каждые 1d4 раунда (но не более пяти раз в день). Оппонент превращается напостоянно в камень, Стойкость (КС 19) нейтрализует. КС спасброска основан на Телосложении.

**Растаптывание (Экс):** Рефлекс (КС 19) половина. КС спасброска основан на Телосложении.

## ГОРГУЛЬЯ

Средний Ужасный Гуманоид (Земной)
Кубики Хит-Поинтов: 4d8+19 (37 хп)
Инициатива: +2
Скорость: 12 м (8 клеток) (40 фт.); полет 18 м (60 фт./средняя)
Класс Доспеха: 16 (+2 Ловк, +4 природный), касательный 12, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +4/+6
Атака: коготь +6 рукопашный (1d4+2)
Полная Атака: 2 когтя +6 рукопашный (1d4+2), укус +4 рукопашный (1d6+1) и рог +4 рукопашный (1d6+1)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), снижение повреждений 10/магия, замирание
Спасброски: Стойк +5, Рефл +6, Воля +4
Параметры: Сила 15, Ловк 14, Тело 18, Интл 6, Мудр 11, Обн 7
Навыки: Скрытность +7*, Прислушивание +4, Отслеживание +4
Отличительные Черты: Мультиатака, прочность
Среда Обитания: Любая
Организация: Одиночное, пара, звено (5-16)
Серьёзность Вызова: 4
Сокровище: Стандарт
Мировоззрение: Обычно хаотично злое
Улучшенный: 5-6 КХП (Средняя); 7-12 КХП (Большая)
Корректировка Уровня: +5

*Это создание выглядит как гротескный крылатый гуманоид с рогатой головой и каменной шкурой.*

Горгульи жестокие летающие хищники, которым нравится мучить более слабых существ за себя.

Очень часто горгульи выглядят как крылатые каменные статуи. В этом состоянии они могут бесконечно долго сидеть, не шевелясь, и маскироваться для ошарашивания противников. Они не нуждаются в пище воде или воздухе, но для нанесения дополнительной боли, могут поедать своих павших врагов. Когда же они не заняты своим излюбленным делом, группа из горгулий могут неподвижно сидеть, выжидая жертв, или бранятся между собой.

Говорят горгульи на Общем и Терран.

## СРАЖЕНИЕ

Горгульи или неподвижно сидят, а затем резко кидаются на своих врагов, или пикируют сверху на своих жертв.

Природное оружие горгульи принимается как магическое при преодолении снижения повреждений.

**Замирание (Экс):** Горгулья способна настолько хорошо замирать, что в таком состоянии она напоминает статую. Наблюдатель должен пройти проверку Отслеживания против КС 20, чтобы различить горгулью среди статуй.

**Навыки:** У горгульи +2 расовый бонус к проверкам Скрытности, Прислушивания и Отслеживания. *Бонус Скрытности повышается до +8, когда она прячется на фоне каменной поверхности.

## КАПОАЦИНТ

Это водные сородичи горгулий с поверхности. У них базовая скорость 12 метров, а вплавь 18 метров (летать не умеют). Они встречаются только в водоемах.

## ГОРГУЛЬИ КАК ПЕРСОНАЖИ

Из горгулий могут получиться замечательные разведчики, шпионы и воины. Способные подняться ввысь за мгновение, а также поднять своих наземных врагов в воздух, и оттуда швырнуть их оземь.

Персонажи горгульи обладают следующими расовыми особенностями.

— +4 к Силе, +4 к Ловкости, +8 к Телосложению, –4 к Интеллекту, –4 к Обаянию

— Средний размер.

— Базовая скорость горгулий 12 м (40 фт.). Они также способны летать со скоростью 18 метров (60 фт.) (средняя).

— Темновидение 18 м (60 фт.).

— Расовые Кубики Хит-Поинтов: Горгулья начинает играть с четырьмя уровнями по ужасному гуманоиду, что дает ей 4d8 КХП, базовый бонус атаки +4, и базовые бонусы спасбросков Стойк +1, Рефл +4, Воля +4.

— Расовые Навыки: Уровни горгульи по ужасному гуманоиду дает ей пункты навыков равные 7х(2+мод-тор Интл). Её классовыми навыками являются Скрытность, Отслеживание, Прислушивание. У горгульи +2 расовый бонус к проверкам Скрытности, Прислушивания и Отслеживания. Бонус Скрытности повышается до +8, когда она прячется на фоне каменной поверхности.

— Расовые Черты: Уровни горгульи по ужасному гуманоиду дают ей две черты.

— +4 природный бонус доспеха.

— Специальные Качества (смотрите выше): Снижение повреждений 10/магия, замирание

— Автоматические Языки: Общий. Бонусные Языки: Ауран, Великанов, Гномов, Терран, Халфлингов, Эльфийский.

— Предпочтительный Класс: Воин.

— Корректировка уровня +5.

## ГРИБЫ

В отличие от обычных видов грибов, которые являются безвредными для других видов существ, описанные здесь два вида грибов – визгун и фиолетовый гриб, могут быть опасными для неосторожных путешественников.

У грибов отсутствует хлорофилл, истинный стебель, корни и листья. Неспособные к фотосинтезу, они существуют в основном за счет паразитизма, медленно потребляя органику. Хотя оба эти гриба описаны по отдельности, очень часто визгуны и фиолетовые грибу сосуществуют в одном месте.

## СРАЖЕНИЕ

Визгуны и фиолетовые грибы часто взаимодействуют для привлечения и убийства своих жертв. Когда визгун обрушивает на любопытную жертву свой адский писк, фиолетовый гриб пытается её убить. Оба создания обожают поедать плоды своей охоты.

## ВИЗГУН

*Это существо внешне выглядит как гриб человеческого роста.*

Визгун – это неподвижный гриб, который испускает звуки для привлечения своих жертв, или если потревожен. Живут визгуны в темных, подземных пещерах, и часто по соседству с фиолетовыми грибами, к яду которых они иммунные.

Визгуны бывают разных оттенков пурпурного цвета.

| | **Визгун** | **Фиолетовый гриб** |
|---|---|---|
| | Среднее растение | Среднее растение |
| **Кубики Хит-Поинтов** | 2d8+2 (11 хп) | 2d8+6 (15 хп) |
| **Инициатива** | -5 | -1 |
| **Скорость** | 0 м | 3 м |
| **Класс Доспеха** | 8 (-5 Ловк, +3 природн)<br>касательный 5, оторопевший 8 | 13 (-1 Ловк, +4 природн)<br>касательный 9, оторопевший 13 |
| **Базовая Атака/Захват** | +1/-4 | +1/+3 |
| **Атака** | — | щупальце +3 рукопашный (1d6+2 и яд) |
| **Полная Атака** | — | 4 щупальца +3 рукопашный (1d6+2 и яд) |
| **Заним. Прост./Диап. Пораж.** | 1,5 м/0 м | 1,5 м/3 м |
| **Специфические Атаки** | Визг | Яд |
| **Специальные Качества** | зрение при низком освещении, свойства растения | зрение при низком освещении, свойства растения |
| **Спасброски** | Стойк +4, Рефл –, Воля -4 | Стойк +6, Рефл –1, Воля +0 |
| **Параметры** | Сила –, Ловк –, Тело 13,<br>Интл –, Мудр 2, Обн 1 | Сила 14, Ловк 8, Тело 16,<br>Интл –, Мудр 11, Обн 9 |
| **Навыки** | — | — |
| **Отличительные Черты** | — | — |
| **Среда Обитания** | Под землей | Под землей |
| **Организация** | Одиночное или группа (3-5) | Одиночное или группа (2-4) или смешанная группа (2-4 фиолетовых и 3-5 визгуна) |
| **Серьёзность Вызова** | 1 | 3 |
| **Сокровище** | Нет | Нет |
| **Мировоззрение** | Всегда нейтральное | Всегда нейтральное |
| **Улучшенный** | 3 КХП (Средний) | 3-6 КХП (Средний) |
| **Корректировка Уровня** | — | — |

### Сражение

Визгун не способен атаковать. Вместо этого он подманивает жертву, издавая громкий звук.

**Визг (Экс):** Передвижение или источник света в 3 метрах (10 фт.) от гриба заставляет его выпускать сильный визг, который длится в течение 1d3 раунда. Звук привлекает ближайших существ, которые приходят узнать об источнике звука. Некоторые существа, которые живут рядом с визгунами, уже выучили, что резкий визг гриба обозначает одно – пища прибыла.

## ФИОЛЕТОВЫЙ ГРИБ

*Гриб размером с человека с четырьмя лозовидными щупальцами, и массой маленьких, корневидных усиков у его основания, позволяющих ему медленно передвигаться.*

Фиолетовые грибы напоминают визгунов, и очень часто обитают рядом с ними.

Цвет фиолетового гриба варьирует от чистого фиолетового цвета, до тускло-серого, или фиолетового с пурпурными пятнами.

### Сражение

Фиолетовый гриб обрушивает свои щупальца на любое живое существо, которое подходит в пределы его зоны поражения

**Яд (Экс):** Ранение, Стойкость КС 14, первичное и вторичное повреждение 1d4 Сила и 1d4 Тело. КС спасброска основан на Телосложении.

## ГРИК

Средний необычный
Кубики Хит-Поинтов: 2d8 (9 хп)
Инициатива: +2
Скорость: 9 м (6 клетки) (30 фт.), взбираясь 6 м
Класс Доспеха: 16 (+2 Ловк, +4 природный), касательный 12, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +1/+3
Атака: щупальце +3 рукопашный (1d4+2)
Полная Атака: 4 щупальца +3 рукопашный (1d4+2) и укус -2 рукопашный (1d3+1)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), острый нюх, СП 10/магия
Спасброски: Стойк +0, Рефл +2, Воля +5
Параметры: Сила 14, Ловк 14, Тело 11, Интл 3, Мудр 14, Обн 5
Навыки: Отслеживание +6, Прислушивание +6, Скрытность 3*, Взбирание +10
Отличительные Черты: Настороженность, Чтение следов[Б]
Среда Обитания: Под землей
Организация: Одиночное, или кластер (2-4)
Серьёзность Вызова: 3
Сокровище: 1/10 монет, 50% товары, 50% предметы
Мировоззрение: Обычно нейтральное
Улучшенный: 3-4 КХП (Средний); 5-6 КХП (Большой)
Корректировка Уровня: —

*Тело этого червеобразного чудовища по длине почти с человеческий рост, а его четыре щупальца чуть длиннее, чем руки человека. Щупальца расположены на голове, по обеим сторонам от челюстей, и сегментированы, как и тело.*

Грики – скрытные подземные хищники, которые обитают в подземельях и пещерах, а также прочих темных местах под землей, выжидая своих жертв.

Взрослый грик достигает в длину 2,4 метра (8 фт.) (от кончиков щупалец, до окончания его тела) и весит около 90 кг (200 фунтов). Сверху тело грика темное, а живот бледного цвета.

Логова гриков расположены в укромных всевозможных местах, где может поместиться тело грика, включая норы, выступы, расщелины и т.д. Они не собирают сокровища, но их логова могут содержать несъедобное имущество их жертв. Когда пищи не хватает, грики могут выбираться на поверхность, и охотится в дикой местности, используя схожую со своей подземной, тактику. Эти существа неудобно чувствуют себя под открытым небом, и возвращаются как можно быстрее в свои подземные логова.

## СРАЖЕНИЕ

Грики нападают лишь в то случае, если они голодные, или им идет прямая угроза. Охотятся они на часто посещаемых маршрутах, где они, затаившись в укромных местах (в этом им помогает их окраска), могут внезапно напасть на противника. Они нападают на все, что проходит рядом, выбрасывая

вперед свои щупальца. Кажется, что резинообразное тело грика способно выдержать почти любой удар. По сравнению с его телом, его челюсти относительно небольшие, и слабые, поэтому ему нужно быстро убить жертву, и лишь потом её поглощать. Обычно грик затягивает своих жертв в свое логово, и там поедать в свое удовольствие.

Природное оружие грика принимается как магическое по отношению к снижению повреждений.

Грики не применяют совместные нападения. Каждый из них старается напасть на ближайшую жертву, и покидает бой, как только он способен утащить мертвую или бессознательную жертву.

**Навыки:** Грик обладает +8 расовым бонусом к проверкам Взбирания, и может всегда использовать прием 10, даже если есть помехи или угроза.

*Окраска грика дает ему +8 расовый бонус к проверкам Скрытности в скалистой природной местности.

## ГРИМЛОК

Средний ужасный гуманоид
Кубики Хит-Поинтов: 2d8+2 (11 хп)
Инициатива: +1
Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.)
Класс Доспеха: 15 (+1 Ловк, +4 природный), касательный 11, оторопевший 14
Базовая Атака/Захват: +2/+4
Атака: боевой топор +4 рукопашный (1d8+3/x3)
Полная Атака: боевой топор +4 рукопашный (1d8+3/x3)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: —
Специальные Качества: слепое зрение 12 м (40 фт.), острый нюх, иммунитеты
Спасброски: Стойк +1, Рефл +4, Воля +2
Параметры: Сила 15, Ловк 13, Тело 13, Интл 10, Мудр 8, Обн 6
Навыки: Взбирание +4, Прислушивание +5, Отслеживание +3, Скрытность +4
Отличительные Черты: Настороженность, Чтение следов[Б]
Среда Обитания: Под землей
Организация: Банда (2-4), группа (10-20), племя (10-60 плюс 1 лидер 3-5-го уровня на 10 взрослых), или культ (10-80 плюс 1 лидер 3-5-го уровня на 10 взрослых и 1 майнд флаер или медуза)
Серьёзность Вызова: 1
Сокровище: Монеты стандарт, товары стандарт (только драг. камни), предметы стандарт
Мировоззрение: Часто нейтрально злое
Улучшенный: По классу персонажа
Корректировка Уровня: +2

*Этот мускулистый гуманоид ростом с человека. У него толстая, серая чешуйчатая кожа, и плоские, безглазые глазные впадины.*

Гримлоки – местные жители подземных глубин, но иногда они выходят на поверхность, с целью грабежа и захвата рабов. А затем они уходят в гористую местность, где их окраска скрывает их в скалистой местности. Они предпочитают сырое, свежее человеческое мясо.

Чрезвычайно боящиеся чужих пространств, на поверхности гримлоки обычно встречаются в виде небольших патрулей или групп. Под землей они могут организовать крупные общины, которыми правят сильные гримлоки, или другие более разумные существа, медузы или майнд флаеры.

Говорят гримлоки на своем языке и Общем.

## СРАЖЕНИЕ

Гримлоки от природы слепые, но у них сильно развиты чувства слуха и нюха. Благодаря этому они хорошие охотники. Из-за своей слепоты гримлоки не пользуются стрелковым оружием, и кидаются в атаку со своими боевыми каменными топорами.

**Слепое Зрение (Экс):** Гримлоки способны ощущать всех своих противников в пределах 12 метров (40 фт.) так, будто они нормально их видят. Вне этого диапазона у существ полное укрытие от гримлока.

Гримлоки восприимчивы к атакам звуком и запахом, а также поражаемы очень громкими звуками и звуковыми заклинаниями (такими как *призрачный звук, тишина*), или сильными запахами (такими как *зловонное облако*, или __ воздухом). Нейтрализация одного из этих чувств гримлока сводит эту способность до функций обычного Сражение в Темноте (черта). Если нейтрализованы оба чувства гримлока, то гримлок абсолютно слеп.

**Иммунитеты:** Гримлоки обладают иммунитетом к атакам взглядом, визуальным эффектам, иллюзиям и прочим атакам, основанным на зрении.

**Навыки:** *Тускло-серая кожа гримлоков помогает им скрываться в их природной среде обитания, даруя им +10 бонус к проверкам Скрытности в скалистой или подземной местности.

## ГРИМЛОКИ КАК ПЕРСОНАЖИ

Независимыми группами гримлоков обычно руководит гримлок-варвар, а теми, кем правит майнд флаер, руководит гримлок-рейнджер.

Персонажи гримлоков обладают следующими расовыми особенностями:

— +4 к Силе, +2 к Ловкости, +2 к Телосложению, –2 к Мудрости, –4 к Обаянию.

— Средний размер.

— Базовая наземная скорость гримлока 9 метров.

— Расовые Кубики Хит-Поинтов: Гримлок начинает игру с двумя уровнями по ужасному гуманоиду, которые дают ему 2d8 Кубиков Хит-Поинтов, базовый бонус атаки +2, и базовые бонусы спасбросков Стойк +0, Рефл +3 и Воля +3.

— Расовые Навыки: Уровни гримлока по ужасному гуманоиду дают ему пункты навыков равные 5x(2+мод-тор Интл, минимум 1). Его классовыми навыками являются: Взбирание, Скрытность, Отслеживание и Прислушивание. Гримлоки получают +10 расовый бонус к проверкам Скрытности в скалистой и подземной местности.

— Расовые Черты: Уровни гримлока по ужасному гуманоиду дают ему одну отличительную черту.

— Квалификация в Оружие: Гримлоки автоматически получают квалификацию в боевых топорах.

— +4 природный бонус доспеха.

— Специальные Качества (смотрите выше): Слепое зрение 12 м., иммунитеты, острый нюх.

— Автоматические Языки: Общий, Гримлоков. Бонусные Языки: Драконов, Дварфов, Гномов, Терран.

— Предпочтительный Класс: Варвар.

— Корректировка Уровня +2.

## ГРИФОН

Большой магический зверь
Кубики Хит-Поинтов: 7d10+21 (59 хп)
Инициатива: +2
Скорость: 9 м (6 клеток) (30 фт.), полет 24 м (средняя)
Класс Доспеха: 17 (-1 размер, +2 Ловк, +6 природный), ка-

сательный 11, оторопевший 15
Базовая Атака/Захват: +7/+15
Атака: укус +11 рукопашный (2d6+4)
Полная Атака: укус +11 рукопашный (2d6+4) и 2 когтя +8 рукопашный (1d4+2)
Заним. Прост./Диап. Пораж. 3 м/1,5 м
Специфические Атаки: наскок, царапанье 1d6+2
Специальные Качества: Темновидение 18 м (60 фт.), острый нюх, зрение при низком освещении
Спасброски: Стойк +8, Рефл +7, Воля +5
Параметры: Сила 18, Ловк 15, Тело 16, Интл 5, Мудр 13, Обн 8
Навыки: Прислушивание +6, Отслеживание +10, Прыжки +8
Отличительные Черты: Железная воля, Мультиатака, Фокусировка на оружие (укус)
Среда Обитания: Умеренные холмы
Организация: Одиночное, пара или прайд (6-10)
Серьёзность Вызова: 4
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Улучшенный: 8-10 КХП (Большой); 11-21 КХП (Огромный)
Корректировка Уровня: +3 (поборник)

*Тело этого зверя напоминает львиное туловище. Его голова и передние лапы напоминают огромного орла, и у него также пара больших, золотистых крыльев.*

Грифоны – величественные и могущественные существа, которые совмещают в себе признаки льва и орла. Они хотятся на всевозможных животных, но больше всего обожают мясо лошадей (конину).

От носа до хвоста взрослый грифон достигает в длину 2,4 метра (8 фт.). Ни у самок, ни у самцов нет гривы. На спине существа расположена пара широких, золотистых крыльев, размах которых составляет 7,5 метров (25 фт.), иногда больше. Вес грифона составляет 225 килограмм (500 фунтов).

Свои дома они делают высоко в горах. На своих жертв набрасываются сверху, издавая резкий, подобный орлу крик. Хотя они агрессивные и территориальные, они все же понимают, что на очень сильных врагов нападать не стоит. Ни практически всегда нападают на лошадей, и тот, кто попытается защитить лошадей от голодного грифона, часто сам попадает в меню грифона.

Грифоны не умеют говорить, но понимают Общий.

## СРАЖЕНИЕ

Грифоны предпочитают набрасываться на свою жертву сверху.

Наскок (Экс): Если грифон набрасывается на свою жертву сверху, вместо двух атак царапаньем, он может провести полную атаку.

Царапанье (Экс): +8 рукопашный бонус атаки, повреждение 1d6+2.

Навыки: У грифонов +4 расовый бонус к проверкам Прыжков и Отслеживания.

## ТРЕНИРОВКА ГРИФОНА

Хотя грифон и разумное существо, все же для того, чтобы он мог на себе носить наездника, его следует вытренировать. Для этого грифон должен испытывать дружелюбное отношение к дрессировщику (это достигается через успешную проверку Дипломатии). Тренировки грифона занимают 6 недель, и проверки Приручения Животных против КС 25. Для езды верхом на грифоне требуется экзотическое седло. Удерживая всадника. Грифон все также способен самостоятельно сражаться, но в таком случае всадник не может проводить атаки до тех пор, пока не пройдет успешную проверку Езды Верхом.

Яйца грифонов стоят на обычном рынке 3500 зм за штуку, а молодые особи 7000 зм за штуку. Профессиональные дрессировщики берут 1500 зм за __ или тренировку грифона.

Переносимая Емкость: Легкой нагрузкой для грифона является вес до 135 кг (300 фунтов); средняя от 135,1 кг до 270 кг (301–600 фунтов); тяжелая от 270,1 кг до 405 кг (601-900 фунтов).

# ДВАРФ

*Крепкий и коренастый, с чрезвычайно мускулистыми руками, этот невысокий человечек источает от себя, несмотря на рост, упорство и силу. Он облачен в металлические доспехи и вооружен топором У него светло-коричневая кожа, красноватые щеки, яркие глаза, черные волосы и длинная, аккуратно ухоженная борода и усы.*

Дварфы – благородные воины, которые фанатеют от обработки металла, камня и военного дела. Они обычно серьезны, целеустремленны и горделивы.

Дварфы предпочитают земельные тоны в цвете их одеяний, и предпочитают практичную и простую утварь. Их кожа может быть очень темной, но всегда имеет оттенки от желто-коричневого до бурого. Цвет волос может быть черным, серым или коричневым Достигают дварфы в среднем 1,2 м в высоту, а весят столько же, сколько и обычные взрослые люди.

Они предпочитают проводит свое время за созданием шедевров из камня, стали и драгоценных металлов. Они создают надежное оружие, прекрасные ювелирные изделия, а также мастерски обработанные драгоценные камни. Однако, они считают, что выставление богатства напоказ это дурной вкус, и поэтому носят на себе не более одного украшения.

Говорят карлики на языке Дварфов. Большинство странствующих за пределами границ земель дварфов (как торговцы, наемники или авантюристы) владеют также Общим, хотя воины в дварфских городах очень часто изучают язык Гоблинов, чтобы лучше допрашивать или шпионить за этими злобными обитателями глубоких пещер.

Большая часть встречающихся карликов вне дома являются воинами.

## СРАЖЕНИЕ

Дварфы – эксперты боя, эффективно использующие свою среду обитания, и организовывая хорошо спланированные групповые атаки. Они редко используют магию в боях, хотя среди них можно встретить нескольких магов или чародеев (но жрецы дварфов устремляются в бой столь же неистово, как и их побратимы воины). Если у них есть время на подготовку, они могут возвести западни или прочие ловушки в камнях. В дополнение к боевому топору карликов и метательному молоту, дварфы также используют боевые молоты, кирки, короткие луки, тяжелые арбалеты и булавы.

**Свойства Дварфов (Экс):** Дварфы располагают следующими расовыми свойствами.

— +2 к Телосложению, –2 к Обаянию.

—Средний размер.

—Базовая наземная скорость дварфа 6 м однако, дварфы могут передвигаться при этой скорости даже будучи одетые в

средние или тяжелые доспехи, или неся среднюю или тяжелую нагрузку.

—Темновидение 18 м

—Обработка Камня: Эта способность дает дварфу +2 расовый бонус к проверкам Поиска при исследовании на необычную обработку камня, такую как: отъезжающие стены, ловушки в камне, новые постройки (даже здания смахивающие под старые), ненадежные каменные поверхности, осыпающиеся каменные потолки, и т.д. Что-то, что, похоже, подражает камню, но не каменное считается необычной обработкой камня. Дварф находящийся в 3 метрах от необычной обработки камня, делает проверку, будто активно ищет, дварф может использовать навык Поиск, обнаружить каменные ловушки как и вор. Дварф интуитивно чувствует глубину, наклон туннеля, точно, так как человек на поверхности ощущает на склоне где подъем, а где спуск. Так как у дварфов развито шестое чувство, отношение к камню, у них достаточно возможности в развитии этого чувства в их подземных домах.

—Осведомленность с Оружием: Дварфы принимают боевые топоры карликов и ургоши дварфов.

—Стабильность: Дварфы чрезвычайно устойчивы на ногах. Когда стоит на земле, он получает +4 бонус к проверкам от повышенного напора или опрокидывания (но, не когда взбирается, лети, едет верхом, или ещё как-то передвигается, не касаясь почвы).

— +2 расовый бонус к спасброскам против ядов: Дварфы очень устойчивы к токсическим веществам. *Не отображено в блоке статистики

— +2 расовый бонус к спасброскам против заклинаний и эффектов подобным заклинаниям. *Не отображено в блоке статистики

— +1 к броскам атаки против орков (включая и полуорков) и гоблиноидов (гоблины, хобгоблины имедвежатники): Дварфы разработали особые боевые умения, способные более профессионально сражаться с их постоянными врагами.

• +4 бонус к уворачиванию против атак существ из типа великан (таких как огры, тролли и холмовые великаны)

— +2 расовый бонус к проверке «Оценки» редких и экзотических предметов: Дварфы знакомы с различными ценными предметами (особенно сделанными из камня или металла).

— +2 расовый бонус к проверке «Ремесло» относящемуся к камню или металлу: Дварфы особенно искусны с обработкой камня и металлов.

—Automatic Languages: Common, Dwarven. Bonus Languages: Giant, Gnome, Goblin, Orc, Terran, Undercommon.

—Предпочтительный класс: Воин.

Дварф представленный здесь обладает следующими параметры перед расовой корректировкой: Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

## ОБЩЕСТВО ДВАРФОВ

Дварфы предпочитают жить в подземных городах, где они возводят и свои шахты (хотя некоторые обитают в поверхностных форпостах). Вырезанные из скальной породы, эти города существуют веками, но не подвластны времени. Общество дварфов разделено на кланы, с четко разграниченными семьями внутри. Кланом правит наследственный правитель, обычно король и королева, прямой потомок основателя клана. Дварфы чрезвычайно преданы своей семье, клану, монарху и своему народу в целом, в конфликтах, где участвует несколько рас, дварфы, обычно, становятся на сторону своих собратьев. Такие узы помогают дварфам выживать в течение беспрестанных войн поколений со злыми созданиями, которые также обитают под землей.

В сообществе дварфов обычно 30% не способных сражаться (это молодежь, старики и несколько взрослых), точно также как и 30% военизированных. Женщины в обществе дварфов сражаются с мужчинами на равных, и вообще в любой сфере жизни дварфов разделяются тяготы и радости с мужчинами.

Кланы дварфов обычно фокусируются на одном или двух типах ремесел, таких как кузнечество, изготовление оружия или доспехов, создание ювелирных украшений, инженерное дело или обработка камня. Во избежание перенасыщения специалистов, ученики дварфов кочуют из одних кланов, в другие, такая практика помогает стимулировать рост сообщества. Так

| | **Дварф, Воитель 1-го Уровня Средний Гуманоид (Дварф)** | **Дуэргар, Воитель 1-го Уровня Средний Гуманоид (Дварф)** |
|---|---|---|
| **Кубик Хит-Поинтов:** | 1d8+2 (6 хп) | 1d8+5 (9 хп) |
| **Инициатива:** | +0 | +0 |
| **Скорость:** | 6 м в чешуйчатой кольчуге (4 клетки); базовая 6 м | 6 м в кольчуге (4 клетки); базовая 6 м |
| **Класс Доспеха:** | 16 (+4 чешуйчатая кольчуга, +2 тяжелый щит), касат. 10, ороп. 16 | 17 (+5 кольчуга, +2 тяжелый щит), касат. 10, ороп. 17 |
| **Базовая Атака/Захват:** | +1/+2 | +1/+2 |
| **Атака:** | Боевой топор карликов +3 рукопашный (1d10+1/x3) или короткий лук +1 стрелковый (1d6/x3) | Боевой молот +2 рукопашный (1d8+1/x3) или легкий арбалет +1 стрелковый (1d8/19–20) |
| **Полная Атака:** | Боевой топор карликов +3 рукопашный (1d10+1/x3) или короткий лук +1 стрелковый (1d6/x3) | Боевой молот +2 рукопашный (1d8+1/x3) или легкий арбалет +1 стрелковый (1d8/19–20) |
| **Заним Прост-во/Диапазон:** | 1,5 м/1,5 м | 1,5 м/1,5 м |
| **Специфические Атаки:** | Свойства дварфов | Магические способности, свойства дуэргаров |
| **Специальные Качества:** | Свойства дварфов, темновидение 18 м | Свойства дуэргаров, темновидение 18 м |
| **Спасброски:** | Стойк +4*, Рефл +0*, Воля –1* | Стойк +4*, Рефл +0*, Воля –1* |
| **Параметры:** | Сила 13, Ловк 11, Тело 14, Интл 10, Мудр 9, Обн 6 | Сила 13, Ловк 11, Тело 14, Интл 10, Мудр 9, Обн 4 |
| **Навыки:** | Оценка +2, Ремесло (кузнечное дело) +2, Ремесло (обработка камня) +2, Прислушивание +2, Отслеживание +2 | Оценка +2, Ремесло (кузнечное дело) +2, Ремесло (обработка камня) +2, Прислушивание +3, Бесшумное Передвижение –4, Отслеживание +2 |
| **Отличительные Черты:** | Фокусировка в Оружие (боевой топор карликов) | Прочность |
| **Среда Обитания:** | Умеренно климатические горы (Глубинный: Под землей) | Под землей |
| **Организация:** | Команда (2–4), отряд (11–20 плюс 2 сержанта 3-го уровня и 1 лидер 3-го–6-го уровня), или клан (30–100 плюс 30% не сражающихся плюс 1 сержант 3-го на 10 взрослых, 5 лейтенантов 5-го, и 3 капитана 7-го) | Команда (2–4), отряд (9–16 плюс 3 сержанта 3-го уровня и 1 лидер 3-го–8-го уровня) или клан (20–80 плюс 25% не сражающихся плюс 1 сержант 3-го уровня на 5 взрослых, 3–6 лейтенантов 6-го, и 1–4 капитана 9-го) |
| **Серьезность Вызова:** | 1/2 | 1 |
| **Сокровище:** | Стандарт монеты; двойные товары; стандарт предметы | Стандарт монеты; двойные товары; стандарт предметы |
| **Мировоззрение:** | Часто законно доброе (Глубинный: Обычно нейтральное или законно нейтральное) | Часто законно злое |
| **Улучшенный:** | По классу персонажа | По классу персонажа |
| **Корректировка Уровня:** | +0 | +1 |

как дварфы живут длительные срок, такие ученичества могут длиться много лет, даже до становления взрослым

Вождь пантеона дварфов – Морадин, бог, создавших расу дварфов и покровитель кузнецов и опытных ремесленников.

## ПОДРАСЫ

Вся вышеперечисленная информация относится к холмовым дварфам, наиболее часто встречающимся.

Существует ещё три основных подрасы дварфов, которые отличаются от холмовых дварфов следующим

### ГЛУБИННЫЙДВАРФ

Эти дварфы живут глубоко под землей и стремятся держаться обособленно от не-дварфов.

Глубинные дварфы того же роста как и другие дварфы, но более худощавые. Их кожа иногда имеет красноватый оттенок, а их крупные глаза не имеют той разной окраски, которая есть у собратьев, у них глаза только вылинявшего голубого. Цвет волос варьирует от ярко красного, до соломенно белого. У них очень мало контактов с поверхностью, в основном с холмовыми дварфами или горными, с которыми они обычно торгуют.

Говорят глубинные дварфы на Дварфьем и языке Гоблинов, иногда на Драконьем или Подземном Общем

**Свойства Глубинных Дварфов (Экс):** Эти свойства идут в дополнение к свойствам холмовых карликов, если не отмечено отдельно.

—Расовый бонус к спасброскам против заклинаний и подобных заклинаниям способностям повышается до +3.

—Расовый бонус к спасброскам Стойкости против ядов повышается до +3.

—Темновидение 27 м

—Уязвимость к Свету: Глубинные карлики впадают в изумленное состояние при ярком дневном свете, или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

### ДУЭРГАР

Иногда называемые серыми карликами, эти злые создания обитают под землей.

Большинство дэургаров лысые (даже женщины), одеваются они в основном тускло-серую одежду, которая создана так, что лучше сливается с камнем В своих местах обитания они могут носить ювелирные украшения, но они практически всегда тусклые. Они ведут войну с другими дварфами, иногда заключая время от времени альянсы с другими подземными существами.

Говорят дуэргары на Дварфьем и Подземным общем

**Свойства Дуэргаров (Экс):** Эти свойства идут в дополнение к свойствам холмовых карликов, за исключением отдельно отмеченного.

— –4 к Обаянию вместо –2.

—Темновидение 36 м

—Иммунитет к параличу, фантомам и ядам Это свойство заменяет +2 расовый бонус холмового дварфа к спасброскам против ядов.

— +2 расовый бонус к спасброскам против заклинаний и подобных заклинаниям способностей.

—Подобные заклинаниям способности: 1/день—увеличить персону и невидимость как маг двойного уровня класса дуэргара (минимальный уровень заклинателя 3-й); эти способности влияют только на дуэргара и его имущество.

— Уязвимость к Свету: Дуэргары впадают в изумленное состояние при ярком дневном свете, или в пределах радиуса заклинания дневной свет.

— +4 расовый бонус к проверкам Бесшумного Передвижения.

— +1 расовый бонус к проверкам Прислушивания и Отслеживания.

—Автоматические Языки: Общий, Дварфов, Подземный общий.

Бонусные Языки: Драконий, Великанов, Гоблинов, Орков, Терран. Это свойство замещает автоматические и бонусные языки холмовых дварфов.

—Предпочтительный класс: Воин.

—Корректировка Уровня +1

—В отличие от остальных дварфов, у дэргаров нет оружейной осведомленности с боевым топором карликов, и ургошем дварфов.

Дуэргар представленный здесь обладает следующими параметры перед расовой корректировкой: Сила 13, Ловк 11, Тело 12, Интл 10, Мудр 9, Обн 8.

Серьезность Вызова: Дуэргар с уровнями в НИП классах имеет СВ равное его уровню персонажа. Дуэргар с уровнями в ИП классах имеет СВ равное его уровню персонажа+1.

### ГОРНЫЙ ДВАРФ

Горные дварфы живут гораздо глубже в горах, чем холмовые, но не настолько глубоко под землей как глубинные. Их средний рост колеблется в пределах 135 см, у них более светлая кожа и волосы чем у холмовых дварфов, а в остальном у них очень схожая внешность. Они говорят о том, что на самом деле они самая первая из рас дварфов, и поэтому им необходимо жить отдельно от всех дварфов.

## ДЕЛЬВЕР

**Огромный Необычный**
**Кубики Хит-Поинтов:** 15d8+78 (145 хп.)
**Инициатива:** +5
**Скорость:** 9 м. (6 клеток), роясь 3 м.
**Класс Доспеха:** 24 (–2 размер, +1 Ловк, +15 природный), касательный 9, оторопевший 23
**Базовая Атака/Захват:** +11/+27
**Атака:** Удар +17 рукопашный (1d6+8 плюс 2d6 кислота)
**Полная Атака:** 2 удар +17 рукопашный (1d6+8 плюс кислота)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м./3 м.
**Специфические Атаки:** Разъедающая слизь
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, иммунитет к кислоте, каменный облик, ощущение сотрясений почвы в пределах 18 м.
**Спасброски:** Стойк +12, Рефл +6, Воля +11
**Параметры:** Сила 27, Ловк 13, Тело 21, Интл 14, Мудр 14, Обн 12
**Навыки:** Знание (устройство подземелий) +14, Знание (природа) +4, Прислушивание +20, Бесшумное Передвижение +17, Отслеживание +20, Искусство Выживания +14 (+16 под землей)

**Отличительные Черты:** Улучшенная Инициатива, Настороженность, Сражение в Слепую, Повышенная Стойкость, Мощная Атака, Прочность
**Среда Обитания:** Под землей
**Организация:** Одиночное
**Серьёзность Вызова:** 9
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 16–30 КХП (Огромный); 31–45 КХП (Громадный)
**Корректировка Уровня:** —

*Огромное существо прорылось сквозь стену из прочного камня, оно каплевидной формы, скалистое тело поблескивает от слизи, а чтобы отбрасывать от себя обломки камня оно использует тупые когти двух своих огромных конечностей.*

Дельвер необычное создание, обитающее в глубине земли, пробуриваясь через плотную породу камня с помощью своей едкой слизи, которую выделяет его скалоподобная кожа.

Дельверы застенчивые, и в большинстве случаев не агрессивные, но существуют единицы, со злобными наклонностями. Они питаются камнями, и могут поглощать других существ, таких как ксорны или элементали земли. Пробуриваясь дельвер оставляет позади себя вполне пригодный для использования туннель, диаметром около 3 метров.

Слизь покрывающая тело дельвера обладает высококоррозионными свойствами. Существо питается разъедая камень своей слизью, и отпихивая получившуюся жижу под свое тело, нижнюю часть тела существа занимает рот.

Дельвер поедает скальную породу, но предпочитает также употреблять вкрапления различных не металлических минералов. Они для него как для человека специи. Авантюристы предложившие дельверу вкусные минералы (драгоценные камни), или россыпи из металла (такие как монеты), могут получить информацию или помощь от дельвера. Металл наркотичен для дельверов. Некоторые дельверы становятся зависимыми от металлов, и превращаются в угрозу для шахтеров и любому, кто обладает металлическим снаряжением.

Дельвер где-то 4,5 метра в длину, и 3 метра в ширину. Он весит около 2,7 тонны.

Говорят дельверы на Терран и Подземном общем.

## СРАЖЕНИЕ

Дельверы предпочитают сражаться, не выходя из своего туннеля, который он использует для защиты своих флангов, и в то же время стараясь сражаться своими отростками.

Дельвер ожидающий угрозу может усеять территорию туннелями, оставляя большинство из них закрытыми слоем камня, толщиною 2,5 – 5 см. Дельвер может быстро растворить каменное укрытие, и внезапно проатаковать.

**Разъедающая Слизь (Экс):** Дельвер производит подобную мускусу слизь, которая содержит очень едкую субстанцию. Слизь чрезвычайно эффективна против камня.

Только лишь касание дельвера наносит 2d6 повреждений кислотой любому органическому существу или объекту. Против металлических существ или объектов дельвер наносит 4d8 повреждений, а против каменных существ (включая элементалей земли) или объектов 8d10 повреждений. Удар дельвера оставляет часть слизи на оппоненте, которая наносит 2d6 повреждений при контакте, и ещё 2d6 повреждений каждый последующие 2 раунда. Большое количество (как минимум кварта) воды или слабой кислоты, такой как винная (уксус), могут смыть слизь.

Доспех или одежда оппонента растворяются, становясь бесполезными, как только обладатель неудачно пройдет проверку Рефлекса против КС 22. Оружие, которым атакуют дельвера, мгновенно распадается, как только обладатель неудачно проходит проверку Рефлекса против КС 22.

Существо, атакующее дельвера природным оружием переносит само повреждение при удачной атаке, чтобы избежать повреждений оно должно пройти проверку Рефлекса против КС 22. КС спасброска основан на Телосложении.

**Каменный Облик (Экс):** Вместо растворения, дельвер способен своей слизью лишь размягчать камень. Каждые 10 минут дельвер способен размягчать и преобразовывать 7,5 кубических метров камня, как заклинанием форма камня (уровень заклинателя 15-й).

# ДЕМОН

Демоны это раса существ родом из Абисса, плана бесконечного зла. Они являются олицетворением жестокости, ибо нападают на любых существ и даже на других демонов ради собственного удовольствия. Им нравится запугивать жертв перед убийством, не меньше чем просто убивать. Демоны, которым этого кажется мало, развлекаются искушением смертных, чтобы они стали такими же порочными как сами демоны.

Множество демонов принадлежит к расе (подтипу) танар'ри. Танар'ри составляют самую большую и разнообразную группу демонов, и вне всякого сомнения они являются хозяевами Абисса.

**Особенности танар'ри:** Танар'ри обладают следующими особенностями (если в описании существа не сказано иначе):

—Иммунитет к электричеству и ядам.

—Устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10.

—*Призыв* (Пдз): Танар'ри могут призывать других существ своего вида (шанс успеха и вид призываемого танар'ри указываются в описании каждого вида). Однако из-за высокомерия и междоусобной вражды танар'ри используют эту способность только в случае крайней необходимости.

—Телепатия.

Если не сказано иначе, то демоны разговаривают на языках Абисса, Драконьем и Небесном.

## БАБАУ

**Средний Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 7d8+35 (66 хп)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 9 м (30 фт.) (6 клеток)
**Класс Доспеха:** 19 (+1 Ловк, +8 природн.), касательный 11, ороповевший 18
**Базовая Атака/Захват:** +7/+12
**Атака:** Коготь +12 рукопашный (1d6+5)
**Полная Атака:** 2 когтя +12 рукопашный (1d6+5) и укус +7 рукопашный (1d6+2)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м(5 фт./5 фт.)
**Специфические Атаки:** Коварная атака +2d6, подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*
**Специальные Качества:** Защитная слизь, иммунитет к электричеству и яду, снижение повреждений 10/добро или холодное железо, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10, устойчивость к магии 14.
**Спасброски:** Стойк +10, Рефл +6, Воля +6
**Параметры:** Сила 21, Ловк 12, Тело 20, Интл 14, Мудр 13, Обн 16
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +19, Блокировка Устройств +12, Взлом Замков +11, Искусство Выживания +1 (+3 следуя по следу), Искусство Побега +11, Использование Веревки +1 (+3 при связывании), Взбирание +15, Ловкость Рук +11, Маскировка +13, Поиск +20, Прислушивание +19, Скрытность +19
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Мультиатака, Рассекающий Удар
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный или банда (3—6)
**Серьёзность Вызова:** 6
**Сокровище:** Стандартное
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 8—14 КХП (Большой); 15—21 КХП (Огромный)
**Корректировка Уровня:** —

*Этот костлявый гуманоид, воняющий гнилью, покрыт твёрдой чёрной кожей. За остроконечными ушами, на затылке растёт большой изогнутый рог. Рот, полный острых зубов, занимает половину пространства на голове этого мерзкого существа.*

Бабау служат наёмными убийцами. Они жестоки и изолированы. Они создают продуманные планы задолго до воплощения их в жизнь и всегда убеждаются в том, что им не придётся участвовать в честном бою. Практически у каждого лорда демонов есть множество бабау, нанятых в качестве шпионов и убийц.

Рост бабау примерно 1,8 метра, а вес 63 кг.

## Сражение

Бабау скрытны и коварны. Начинают они с нападения на самого сильного врага, надеясь уничтожить угрозу и поиграть с остальными. Устраивая засаду на противников, они прекрасно комбинируют многочисленные обычные и коварные атаки.

Природное оружие бабау, а также любое удерживаемое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Коварная атака (Экс):** Бабау может проводить коварную атаку как вор, причиняя дополнительные 2d6 единиц повреждений каждый раз, когда враг теряет бонус от Ловкости или когда бабау фланкирует.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *видеть невидимое, неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. только предметов), *рассеивание магии, темнота*. Уровень заклинателя 7.

**Защитная слизь (Свх):** Кожу бабау покрывает красное скользкое желе. Любое оружие, которое коснётся его, получает 1d8 единиц кислотного повреждения от этого едкого покрытия, и прочность оружия не уменьшает это повреждение. Магическое оружие может провести спасбросок Рефлексов с КС 18 для нейтрализации этого повреждения. Существо, ударившее бабау невооружённой атакой, невооружённым ударом, касательным заклинанием или природным оружием, получает это же повреждение, если только не преуспеет в спасброске Рефлексов с КС 18. КС спасброска основан на Телосложении.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Один раз в день бабау может попытаться призвать 1 другого бабау с 40% шансом успеха. Эта способность является эквивалентом заклинания 3-го уровня.

**Навыки:** Бабау получают расовый бонус +8 к проверкам Бесшумного Передвижения, Поиска, Прислушивания и Скрытности.

# БАЛОР

**Большой Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 20d8+200 (290 хп)
**Инициатива:** +11
**Скорость:** 12 м (40 фт.) (8 клеток), полет 27 м (90 фт.) (хорошая)
**Класс Доспеха:** 35 (-1 размер, +7 Ловк, +19 природн.), касательный 16, оторопевший 28
**Базовая Атака/Захват:** +20/+36
**Атака:** *Длинный меч головоруб +1*, +33 рукопашный (2d6-+8/19—20)
**Полная Атака:** *Длинный меч головоруб +1*, +31/+26/+21/+-16 рукопашный (2d6+8/19—20) и *кнут горения +1*, +30/+25 рукопашный (1d4+4 плюс 1d6 огнём плюс опутывание); или 2 удара +31 рукопашный (1d10+7)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м (10 фт./10 фт.) (6 м/20 фт. *Кнутом горения +1*)
**Специфические Атаки:** Агония смерти, меч головоруб, опутывание, подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*
**Специальные Качества:** Иммунитет к огню, электричеству и яду, истинное зрение, пылающее тело, снижение повреждений 15/холодное железо и добро, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10 и холоду 10, устойчивость к магии 28
**Спасброски:** Стойк +22, Рефл +19, Воля +19
**Параметры:** Сила 35, Ловк 25, Тело 31, Интл 24, Мудр 24, Обн 26
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +30, Блеф +31, Дипломатия +35, Запугивание +33, Знание (любые две категории) +30, Искусство Выживания +7 (+9 следуя по следу), Искусство Магии +30 (+32 со свитками), Использование Магических Устройств +31 (+33 со свитками), Концентрация +33, Маскировка +8 (+10 под кого-то), Отслеживание +38, Поиск +30, Прислушивание +38, Скрытность +26, Чувство мотива +30
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Рассекающий Удар, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Улучшенная Инициатива, Улучшенное Сражение С Оружием В Каждой Руке, Ускоренная Подобная Заклинанию Способность (*телекинез*), Фокусировка На Оружии (длинный меч)
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный или группа (1 балор, 1 марилит и 2—5 хезроу)
**Серьёзность Вызова:** 20
**Сокровище:** Стандартные монеты; двойные товары; стандартные предметы, а также *длинный меч головоруб +1* и *кнут горения +1*
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 21—30 КХП (Большой); 31—60 КХП (Огромный)
**Корректировка Уровня:** —

*Этого высоченного гуманоида с огромными крыльями летучей мыши окружает темная аура силы. Зловещее пламя танцует на его коже. В одной когтистой руке это существо несёт меч, который выглядит таким острым, будто способен перерезать даже душу. В другой руке оно держит кнут, покрытый язычками пламени.*

Балоры это величайшие и самые ужасные существа преисподней. Они служат генералами армий демонов. Они строят планы по захвату власти и уничтожению невиновных. Балоров боятся даже среди их собственного вида, настолько они породнены со страхом и страданиями.

Рост балора достигает 3,6 метров. Кожа обычно тёмно-красная. Весят они примерно по 2025 кг.

## Сражение

Балоры обожают сражаться мечом и кнутом. Если они встречают сопротивление, то могут телепортироваться в сторонку и использовать на врагах несколько подобных заклинаниям способностей.

*Кнут горения +1* балора – это длинное гибкое оружие с многочисленными хвостами, оканчивающимися крюками, шипами и шарами. Это оружие причиняет дробящее и рубя-

щее повреждение, а также повреждение огненное.

Природное оружие балора, а также любое удерживаемое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Агония смерти (Экс):** В момент убийства балор взрывается в ослепительной вспышке света, причиняющей 100 единиц повреждения всем в пределах 30 м (100 футов) (спасбросок Рефлексов с КС 30 для уменьшения урона вдвое). Этот взрыв автоматически разрушает всё оружие, что держит балор. КС спасброска основан на Телосложении.

**Меч головоруб (Свх):** У каждого балора есть *длинный меч головоруб +1*, который выглядит как язык пламени или разряд молнии.

**Опутывание (Экс):** *Кнут горения +1* опутывает врагов как атака сетью. У кнута 20 хит-поинтов. Кнут в отличие от сети не нужно складывать. При попадании и цель и балор мгновенно совершают встречные проверки Силы; если эту проверку выигрывает балор, то он подтаскивает цель к своему пылающему телу (смотрите ниже). Цель остаётся прикованной к телу балора, пока не выпутается из кнута.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *безумие* (КС 25), *богохульство* (КС 25), *доминировать над чудовищем* (КС 27), *неограниченное рассеивание магии*, *неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов), *нечестивая аура* (КС 26), *слово власти замри*, *телекинез* (КС 23); 1/день — *имплозия* (КС 27), *огненная буря* (КС 26). Уровень заклинателя 20. КС спасбросков основаны на Обаянии.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Один раз в день балор может автоматически призвать 4d10 дретчей, 1d4 хезроу или одного нальфешни, глабрезу, марилит или балора. Эта способность является эквивалентом заклинания 9-го уровня.

**Истинное зрение (Свх):** У балоров есть непрекращающаяся способность *истинное зрение* как одноимённое заклинание (уровень заклинателя 20).

**Пылающее тело (Свх):** Тело балора окутано пламенем. Все, кто занимаются захватом с балором, получают 6d6 единиц огненного повреждения каждый раунд.

**Навыки:** Балоры получают расовый бонус +8 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

### Тактика на каждый раунд

Балор наиболее эффективен в сражении на расстоянии, используя подобные заклинаниям способности.

*Перед сражением: Нечестивая аура*.

*Раунд 1: Огненная буря* или *имплозия* и ускоренный *телекинез*, или призыв дополнительных демонов. Если балор не видит большой угрозы, то вместо способностей доступных один раз в день он использует *богохульство*.

*Раунд 2: Безумие* или *слово силы замри*.

*Раунд 3:* Полная атака оружиями, включая опутывание кнутом.

*Раунд 4: Телепортируется* или улетает с опутанным врагом для восстановления дистанции; повтор с 1-го раунда.

Балор, желающий отпугнуть или нейтрализовать отряд никого не убивая, избегает смертоносных атак.

*Перед сражением: Нечестивая аура*.

*Раунд 1: Доминировать над чудовищем*.

*Раунд 2: Слово силы замри*.

*Раунд 3: Безумие* или *телекинез* для вывода из строя или отбрасывания опасного противника.

*Раунд 4: Телепортируется* или улетает для восстановления дистанции; повтор с 1-го раунда.

## БЕБИЛИТ

**Огромный Внешний (Злой, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 12d8+96 (150 хп)
**Инициатива:** +5
**Скорость:** 12 м (40 фт.) (8 клеток), взбираясь 6 м (20 фт.)
**Класс Доспеха:** 22 (-2 размер, +1 Ловк, +13 природн.), касательный 9, оторопевший 21
**Базовая Атака/Захват:** +12/+29
**Атака:** Укус +19 рукопашный (2d6+9 плюс яд) или паутина +11 дистанционный
**Полная Атака:** Укус +19 рукопашный (2d6+9 плюс яд) и 2 когтя +14 рукопашный (2d4+4); или паутина +11 дистанционный
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/3 м (15 фт./10 фт.)
**Специфические Атаки:** Паутина, разрывание доспехов, яд
**Специальные Качества:** Острый нюх, снижение повреждений 10/добро, смещение в планах, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.)
**Спасброски:** Стойк +16, Рефл +9, Воля +9
**Параметры:** Сила 28, Ловк 12, Тело 26, Интл 11, Мудр 13, Обн 13
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +16, Дипломатия +3, Искусство Выживания +1 (+3 следуя по следу), Взбирание +24, Отслеживание +16, Поиск +15, Прислушивание +16, Прыжки +28, Скрытность +16, Чувство мотива +16
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Рассекающий Удар, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Захват, Чтение Следов
**Среда обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный
**Серьёзность Вызова:** 10
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 13—18 КХП (Огромный); 19—36 КХП (Гигантский)
**Корректировка Уровня:** —

*В темноте крадётся огромный уродливый паук. Его передние лапы оканчиваются шипами, а из пасти капает мерзкая слизь.*

Бебилиты это огромные хищные паукообразные демоны, охотящиеся на других демонов. Охотиться на демонов им нра-

## ДЕМОНЫ ПО СЕРЬЁЗНОСТИ ВЫЗОВА

Краткий обзор демонов, описанных здесь:

| | | |
|---|---|---|
| СВ 2 | Дретч | Мелкий демон, нападающий в толпе. |
| СВ 2 | Квазит | Шустрый демонёнок, помогающий злым смертным. |
| СВ 6 | Бабау | Высокий костлявый зубастый наёмный убийца. |
| СВ 7 | Суккуб | Привлекательная искусительница способная принимать множество обличий. |
| СВ 9 | Врок | Дикий воин, наслаждающийся сражениями. |
| СВ 10 | Бебилит | Громадный паукообразный ужас, охотящийся и за демонами и за смертными. |
| СВ 11 | Хезроу | Лягушкообразный демон с невыносимой вонью, искушающий смертных. |
| СВ 11 | Ретривер | Демонический паукообразный механизм со смертельными лучами из глаз. |
| СВ 13 | Глабрезу | Гигантский демон, искушающий смертных силой. |
| СВ 14 | Нальфешни | Толстый обезьяноподобный судья проклятых со смертельной способностью поражать. |
| СВ 17 | Марилит | Шестирукая змееподобная королева демонов. Генерал батальонов Абисса. |
| СВ 20 | Балор | Могучий огненный лорд демонов с отрубающим головы мечом и потрясающими подобными заклинаниям способностями. |

вится, но они не прихотливы — они подкрадутся и нападут на любое существо.

Тело бебилита размером с лошадь-тяжеловоз, а ноги простираются на 4,2 метра. Весит он больше двух тонн.

Бебилиты понимают, но не говорят на языке Абисса. Бесшумно общаться с другими им позволяет телепатия.

## Сражение

Бебилит нападает на любое увиденное существо. Обычно он выбирает одну цель и сосредотачивает атаки на ней, используя паутину для отделения цели от её товарищей. Если противники пересиливают бебилита, то часто он пытается укусить одну или несколько жертв и отступить, позволяя сделать своё дело яду.

Природное оружие бебилита, а также любое удерживаемое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Паутина (Экс):** Бебилит может до четырёх раз в день метнуть паутину. Это похоже на атаку сетью, но максимальная дистанция равна 9 метрам с увеличением диапазона в 3 метра. Эта атака эффективна против целей размером вплоть до Громадного. Паутина приковывает цель к месту, не позволяя передвижение.

Опутанное существо может вырваться на свободу успешной проверкой Искусства Побега с КС 24 или разорвав паутину проверкой Силы с КС 24. КС проверок основаны на Телосложении. У паутины 14 хит-поинтов и прочность 0. Существует 75% шанс того, что паутина не вспыхнет от огня (проверяется каждый раунд).

**Разрывание доспехов (Экс):** Если бебилит попадает обеими атаками когтями, то он разрывает доспех, носимый врагом. Эта атака причиняет 4d6+18 единиц повреждения доспеху. Существа без доспехов не переносят никаких последствий от этой атаки. Доспех с хит-поинтами ниже 1 разрушается. Повреждённый доспех можно чинить успешной проверкой Ремесла (изготовление доспехов).

**Яд (Экс):** Ранение, КС спасброска Стойкости 24, первичное повреждение 1d6 Тело, вторичное повреждение 2d6 Тело.

Яд бебилита скоропортящийся, он теряет силу и становится безвредной дурно пахнущей слизью практически сразу после контакта с воздухом. КС спасброска основан на Телосложении.

**Смещение в планах (Свх):** Эта способность действует только на самого бебилита. Во всём остальном она подобна одноимённому заклинанию (уровень заклинателя 12).

**Навыки:** У бебилита пёстрый окрас, что представляет ему +8 расовый бонус к проверкам Скрытности.

# ВРОК

**Большой Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 10d8+70 (115 хп)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 9 м (30 фт.) (6 клеток), летая 15 м (50 фт.) (средняя)
**Класс Доспеха:** 22 (-1 размер, +2 Ловк, +11 природн.), касательный 11, оторопевший 20
**Базовая Атака/Захват:** +10/+20
**Атака:** Коготь +15 рукопашный (2d6+6)
**Полная Атака:** 2 когтя +15 рукопашный (2d6+6) и укус +13 рукопашный (1d8+3) и 2 когтя +13 рукопашный (1d6+3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м /3 м (10 фт./10 фт.)
**Специфические Атаки:** Ошеломляющий визг, подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*, споры, танец гибели
**Специальные Качества:** Иммунитет к электричеству и яду, снижение повреждения 10/добро, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10, устойчивость к магии 17
**Спасброски:** Стойк +14, Рефл +9, Воля +10
**Параметры:** Сила 23, Ловк 15, Тело 25, Интл 14, Мудр 16, Обн 16
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +15, Дипломатия +5, Запугивание +16, Знание (одна любая категория) +15, Искусство Выживания +3 (+5 следуя по следу), Искусство Магии +15, Концентрация +20, Отслеживание +24, Поиск +15, Прислушивание +24, Скрытность +11, Чувство мотива +16
**Отличительные Черты:** Боевые Рефлексы, Мощная Атака, Мультиатака, Рассекающий Удар
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный, пара, отряд (3—5) или группа (6—10)
**Серьёзность Вызова:** 9
**Сокровище:** Стандартное
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 11—14 КХП (Большой); 15—30 КХП (Огромный)
**Корректировка Уровня:** +8

*Это существо выглядит как смесь большого человека и огромного грифа. У него сильные мускулистые конечности, покрытые маленькими серыми перьями, длинная шея с головой грифа и широкие оперённые крылья.*

Вроки служат самым влиятельным демонам стражниками и воздушными отрядами в войнах преисподнии.

Врок примерно 2,4 м (8 футов) ростом и весит около 225 кг. (500 фунтов).

## Сражение

Вроки — злобные воины, которые любят слететься на врага и причинить ему как можно больше вреда. В сражениях они надменно вышагивают по полю, на краткое время поднимаясь в воздух, чтобы использовать когти на ногах. Несмотря на их преимущество в подвижности, любовь вроков к сражениям часто заводит их в столкновения с противником, значительно превышающим их по силам.

Природное оружие врока, а также любое несомое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Ошеломляющий визг (Свх):** Один раз в час врок может испустить пронзительный крик. Все существа кроме демонов в пределах 9 метрового радиуса должны преуспеть в спасброске Стойкости с КС 22 или стать ошеломлёнными на 1 раунд. КС спасброска основан на Телосложении.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *зеркальный образ*, *неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов), *телекинез* (КС 18); 1/день — *героизм*. Уровень заклинателя 12. КС спасброска основан на Обаянии.

**Споры (Экс):** Врок может выпускать из тела множество спор один раз каждые 3 раунда свободным действием. Споры автоматически причиняют 1d8 единиц повреждения всем существам, находящимся в смежных с вроком клетках. Споры проникают под кожу и прорастают, причиняя дополнительные 1d4 единиц повреждения каждый раунд на протяжении 10 раундов. После этого жертва покрывается похожей на лозу растительностью (лоза абсолютно безвредна и засохнет через 1d4 дня). Заклинание *замедлить яд* остановит рост спор на период длительности заклинания. *Благословение*, *излечить болезнь* и *нейтрализовать яд*, а также опрыскивание жертвы одним сосудом святой водой убивают споры.

**Танец гибели (Свх):** Для использования этой способности группа, состоящая как минимум из трёх вроков должна замкнуть руки в круг, дико танцуя и распевая. В конце 3-го раунда танца из них вырывается потрескивающая энергия и распространяется в 30 м (100-футовом) радиусе. Все существа кроме демонов в этой области получают 20d6 единиц повреждения (спасбросок Рефлексов с КС 18 снижает урон вдвое). Ошеломление, паралич или убийство одного из вроков останавливает танец. КС спасброска основан на Обаянии.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Один раз в день врок может попытаться призвать 2d10 дретчей или другого врока с 35% шансом на успех. Эта способность является эквивалентом заклинания 3-го уровня.

**Навыки:** Вроки получают расовый бонус +8 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

## ГЛАБРЕЗУ

**Огромный Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 12d8+120 (174 хп)
**Инициатива:** +0
**Скорость:** 12 м (40 фт.) (8 клеток)
**Класс Доспеха:** 27 (-2 размер, +19 природн.) касательный 8, оторопевший 27
**Базовая Атака/Захват:** +12/+30
**Атака:** Клешня +20 рукопашный (2d8+10)
**Полная Атака:** 2 клешни +20 рукопашный (2d8+10) и 2 когтя +18 рукопашный (1d6+5) и укус +18 рукопашный (1d8+5)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/4,5 м (15 фт./15 фт.)
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*, Улучшенный Захват
**Специальные Качества:** Иммунитет к электричеству и яду, истинное зрение, Снижение повреждений 10/добро, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10, устойчивость к магии 21
**Спасброски:** Стойк +18, Рефл +8, Воля +11
**Параметры:** Сила 31, Ловк 10, Тело 31, Интл 16, Мудр 16, Обн 20
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +18, Блеф +22, Дипломатия +9, Запугивание +24, Знание (2 любые категории) +18, Искусство выживания +3 (+5 следуя по следу), Искусство магии +18, Концентрация +25, Маскировка +5 (+7 под кого-то), Отслеживание +26, Поиск +18, Прислушивание +26, Чувство мотива +18
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Мощный Рассекающий Удар, Мультиатака, Рассекающий Удар, Убедительный
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный или группа (1 глабрезу, 1 суккуб и 2—5 вроков)
**Серьёзность Вызова:** 13
**Сокровище:** Стандартные монеты; двойные товары; стандартные предметы
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 13—18 КХП (Огромный); 19—36 КХП (Громадный)
**Корректировка Уровня:** —

*Это высокое существо с широким мускулистым телом. Четыре его руки оканчиваются оружием — две когтистыми руками, две клешнями. Его собачья голова увенчана рогами, а на морде красуются острые клыки. В глазах виднеется тёмный холодный пронизывающий огонёк, намекающий на интеллект и хитрость.*

Глабрезу, так же как и суккубы, искушают своих жертв, но они соблазняют жертв силой и богатством, а не плотскими утехами.

У глабрезу проницательные фиолетовые глаза, а цвет кожи разнится от красновато-коричневого до угольно-чёрного. Рост глабрезу около 4,5 м (15 футов), а вес примерно 2475 кг. (5 500 фунтов).

### Сражение

Глабрезу предпочитают сражению увёртки. Однако если их попытка искушения проваливается, эти демоны атакуют со всей жестокостью. Они чередуют атаки *замешательством* с рукопашными атаками, надеясь прикончить раненую жертву *молотом хаоса* или *нечестивой болезнью*.

Природное оружие глабрезу, а также любое несомое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *замешательство* (КС 19), *зеркальный образ*, *молот хаоса* (КС 19), *неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов), *обратная гравитация* (КС 22), *рассеивание магии*, *нечестивая болезнь* (КС 19); 1/день — *слово власти замри*. Уровень заклинателя 14. КС спасбросков основаны на Обаянии.

Один раз в месяц глабрезу может выполнять *желание* для смертного гуманоида. Демон может использовать эту способность для предложения смертным желаемого — но если желание не привносит в мир боль и страдания, то глабрезу требует в качестве компенсации или совершения ужасно злого поступка или огромной жертвы.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Один раз в день глабрезу может попытаться призвать 4d10 дретчей или 1d2 врока с 50% шансом на успех или другого глабрезу с 20% шансом на успех. Эта способность является эквивалентом заклинания 4-го уровня.

**Улучшенный захват (Экс):** Для использования этой способности глабрезу должен попасть по противнику Среднего или меньшего размера атакой клешнёй. После этого он может попытаться начать захват свободным действием, не провоцируя благоприятную атаку.

**Истинное зрение (Свх):** У глабрезу есть непрекращающаяся способность *истинное зрение* как одноимённое заклинание (уровень заклинателя 14).

**Навыки:** Глабрезу получают расовый бонус +8 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

## ДРЕТЧ

**Маленький Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 2d8+4 (13 хп)
**Инициатива:** +0
**Скорость:** 6 м (20 фт.) (4 клетки)
**Класс Доспеха:** 16 (+1 размер, +5 природн.), касательный 11, оторопевший 16
**Базовая Атака/Захват:** +2/-1
**Атака:** Коготь +4 рукопашный (1d6+1)
**Полная Атака:** 2 когтя +4 рукопашный (1d6+1) и укус +2 рукопашный (1d4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.)
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*
**Специальные Качества:** Иммунитет к электричеству и яду, снижение повреждений 5/холодное железо или добро, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10
**Спасброски:** Стойк +5, Рефл +3, Воля +3

**Параметры:** Сила 12, Ловк 10, Тело 14, Интл 5, Мудр 11, Обн 11
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +5, Искусство Выживания +0 (+2 следуя по следу), Отслеживание +5, Поиск +2, Прислушивание +5, Скрытность +9
**Отличительные Черты:** Мультиатака
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный, пара, отряд (3—5), группа (6—15) или толпа (10—40)
**Серьёзность Вызова:** 2
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 3—6 КХП (Маленький)
**Корректировка Уровня:** +2

*Это жирный приземистый гуманоид с телом почти без волос, с противной бледной плотью и вялым ртом, полным маленьких клыков.*

Дретчи — жалкие, но опасные существа, проводящие большую часть времени, кружась толпами или служа пехотой в войсках танар'ри.

Дретч примерно 1,2 м (4 фута) ростом и весит около 27 кг. (60 фунтов).

Дретчи не могут говорить, но могут общаться телепатически.

## Сражение

Дретчи — медленные, тупые и не очень эффективные воины. В бою один на один они полагаются на снижение повреждений. В группах они полагаются на численное преимущество и призывают других дретчей для получения этого преимущества. Они убегают при первых признаках неудачи, если только поблизости нет могущественных демонов, способных вернуть их обратно в бой силой. Страх дретчей перед старшими сильнее страха смерти.

Природное оружие дретча, а также любое несомое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** 1/день — *испуг* (КС 12), *зловонное облако* (КС 13). Уровень заклинателя 2. КС спасбросков основаны на Обаянии.

***Призыв танар'ри*** **(Пдз):** Один раз в день дретч может призвать другого дретча с 35% шансом успеха. Эта способность является эквивалентом заклинания 1-го уровня.

**Телепатия (Свх):** Дретчи могут телепатически общаться с существами в пределах 30 м, говорящими на языке Абисса.

# КВАЗИТ

**Крошечный Внешний (Злой, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 3d8 (13 хп)
**Инициатива:** +7
**Скорость:** 6 м (20 фт.) (4 клетки), полет 15 м (50 фт.) (превосходная)
**Класс Доспеха:** 18 (+2 размер, +3 Ловк, +3 природн.), касательный 15, оторопевший 15
**Базовая Атака/Захват:** +3/-6
**Атака:** Коготь +8 рукопашный (1d3-1 плюс яд)
**Полная атака:** 2 когтя +8 рукопашный (1d3-1 плюс яд) и укус +3 рукопашный (1d4-1)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 0,75 м/0 м (2,5 фт./0 фт.)
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, яд
**Специальные Качества:** Альтернативная форма, быстрое залечивание 2, иммунитет к яду, снижение повреждений 5/добро или холодное железо, темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к огню 10
**Спасброски:** Стойк +3, Рефл +6, Воля +4
**Параметры:** Сила 8, Ловк 17, Тело 10, Интл 10, Мудр 12, Обн 10
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +9, Блеф +6, Дипломатия +2, Запугивание +2, Знание (одно любое) +6, Искусство Магии +6, Маскировка +0 (+2 под кого-то), Отслеживание +6, Поиск +6, Прислушивание +7, Скрытность +17
**Отличительные Черты:** Улучшенная Инициатива, Искусное Обращение С Оружием
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Оргаизация:** Одиночный
**Серьёзность Вызова:** 2
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злой
**Улучшенный:** 4—6 КХП (Крошечный)
**Корректировка Уровня:** — (Улучшенный Талисман)

*Поблизости парит крошечное существо, напоминающее человека, но с острыми рожками и крыльями летучей мыши. Руки и ноги у него длинные и тощие, с длинными же пальцами, оканчивающимися когтями. Его зеленоватую кожу покрывают бородавки и прыщи.*

Квазиты — хитрые демоны Абисса. Часто их можно найти на службе у хаотично-злых заклинателей в качестве советников и шпионов.

В своей естественной форме квазит примерно полметра (1,5 фута) в высоту и весит около 3,5 кг (8 фунтов).

Квазиты говорят на Общем и языке Абисса.

## Сражение

Квазиты алчут победу и власть как другие демоны, но они трусливы. Обычно они нападают из засад, используя способность менять облик и *невидимость* чтобы подобраться, а потом и убежать. Отступая, они используют способность *насылать страх* для ухода от погони.

Природное оружие квазита, а также любое несомое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию

— *невидимость* (только на себя), *обнаружение добра* и *обнаружение магии*; 1/день — *наслать страх* (как заклинание, но область действия только 9 метровый радиус от квазита, КС спасброска 11). Уровень заклинателя 6. КС спасброска основан на Обаянии.

Один раз в неделю квазит может использовать *общение* для задавания шести вопросов. Во всём остальном эта способность действует как одноимённое заклинание (уровень заклинателя 12).

**Яд (Экс):** Ранение, КС спасброска Стойкости 13, первичное повреждение 1d4 Ловк, вторичное повреждение 2d4 Ловк. КС спасброска основан на Телосложении и уже включает расовый бонус +2.

**Альтернативная форма (Свх):** Квазит может принимать другую форму по желанию стандартным действием. Каждый квазит может принимать одну или две формы из следующего списка: волк, жаба, летучая мышь, Маленькая или Средняя ужасная сороконожка.

## МАРИЛИТ

**Большой Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 16d8+144 (216 хп)
**Инициатива:** +4
**Скорость:** 12 м (40 фт.) (8 клеток)
**Класс Доспеха:** 29 (-1 размер, +4 Ловк, +16 природн.), касательный 13, оторопевший 25
**Базовая Атака/Захват:** +16/+29
**Атака:** Длинный меч +25 рукопашный (2d6+9/19—20) или удар +24 рукопашный (1d8+9) или удар хвостом +24 рукопашный (4d6+9)
**Полная Атака:** Длинный меч в основной руке +25/+20/+15/+10 рукопашный (2d6+9/19—20) и 5 ударов мечами +25 рукопашный (2d6+4/19—20) и удар хвостом +22 рукопашный (4d6+4); или 6 ударов +24 рукопашный (1d8+9) и удар хвостом +22 рукопашный (4d6+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м (10 фт./10 фт.)
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*, сдавливание 4d6+13, улучшенный захват
**Специальные Качества:** Иммунитет к электричеству и яду, снижение повреждений 10/добро и холодное железо, истинное зрение, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10, устойчивость к магии 25
**Спасброски:** Стойк +19, Рефл +14, Воля +14
**Параметры:** Сила 29, Ловк 19, Тело 29, Интл 18, Мудр 18, Обн 24
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +23, Блеф +26, Дипломатия +30, Запугивание +28, Искусство Выживания +4 (+6 следуя по следу), Искусство Магии +23 (+25 со свитками), Использование Магических Устройств +26 (+28 со свитками), Концентрация +28, Маскировка +7 (+9 под кого-то), Отслеживание +31, Поиск 23, Прислушивание +31, Скрытность +19, Чувство мотива +23

**Отличительные Черты:** Боевая Экспертность, Боевые Рефлексы, Мощная Атака, Мультиатака, Сражение с множеством оружия, Фокусировка На Оружии (длинный меч)

**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночное или пара
**Серьёзность Вызова:** 17
**Сокровище:** Стандартные монеты; двойные товары; стандартные предметы, плюс 1d4 магического оружия
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 17—20 КХП (Большой); 21—48 КХП (Огромный)
**Корректировка Уровня:** —

*Эта большая потусторонняя сущность выглядит как привлекательная женщина с шестью руками от головы до талии. Ниже талии у этого существа тело большой змеи с зелёной чешуёй.*

Марилиты это генералы и тактики, часто конкурирующие с балорами по великолепию и хитрости. Некоторые из них также служат лейтенантами у важных демонов.

Обычно марилиты ходят с длинными мечами в каждой из шести рук и носят много браслетов и ювелирных изделий.

Рост марилит примерно 2,7 м (9 футов), а от головы до кончика хвоста примерно 6 м (20 футов). Весит она около 1800 кг. (4 000 фунтов).

БОЙ

Марилиты великолепные тактики и стратеги, но им нравится сражаться самим, и они никогда не упустят шанс подраться. Во всех шести руках марилит может держать оружие, а основной рукой может совершить три дополнительных удара. Марилиты никогда не бросаются в бой очертя голову, предпочитая вначале трезво оценить ситуацию. Они всегда стремятся получить максимальное преимущество из местности, препятствий и слабостей противников.

Природное оружие марилит, а также любое несомое ей оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *видеть невидимое*, *воззрить оружие*, *клинковый барьер* (КС 23), *магическое оружие*, *неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов), *нечестивая аура* (КС 25), *спроецированный образ* (КС 23), *телекинез* (КС 22). Уровень заклинателя 16. КС спасбросков основаны на Обаянии.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Один раз в день марилит может попытаться призвать 4d10 дретчей, 1d4 хезроу или одного нальфешни с 50% шансом на успех или одного глабрезу или другую марилит с 20% шансом на успех. Эта способность является эквивалентом заклинания 5-го уровня.

**Сдавливание (Экс):** Марилит причиняет 4d6+13 единиц повреждения при успешной проверке захвата. Сдавливаемое существо должно преуспеть в спасброске Стойкости с КС 27 или потерять сознание на всё время, пока оно находится в кольцах тела марилит и ещё 2d4 раунда спустя. КС спасброска основан на Силе.

**Улучшенный Захват (Экс):** Для использования этой способности марилит должна попасть ударом хвоста. После этого она может попытаться начать захват свободным действием, не провоцируя благоприятную атаку. При успешной проверке захвата она может начать сдавливание.

**Истинное зрение (Свх):** У марилит есть непрекращаю-

щаяся способность *истинное зрение* как одноимённое заклинание (уровень заклинателя 16).

**Навыки:** Марилиты получают расовый бонус +8 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

**Отличительные Черты:** В совокупности с врождёнными способностями марилит, отличительная черта Сражение с множеством оружия позволяет ей сражаться всеми руками без штрафа.

## НАЛЬФЕШНИ

**Огромный Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 14d8+112 (175 хп)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 9 м (30 фт.) (6 клеток), полет 12 м (40 фт.) (плохая)
**Класс Доспеха:** 27 (-2 размер, +1 Ловк, +18 природн.), касательный 9, оторопевший 26
**Базовая Атака/Захват:** +14/+29
**Атака:** Укус +20 рукопашный (2d8+7)
**Полная Атака:** Укус +20 рукопашный (2d8+7) и 2 когтя +17 рукопашный (1d8+3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/4,5 м (15 фт./15 фт.)
**Специфические Атаки:** Подобные заклинаниям способности, поражение, *призыв танар'ри*
**Специальные Качества:** Иммунитет к электричеству и яду, истинное зрение, снижение повреждений 10/добро, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10, устойчивость к магии 22
**Спасброски:** Стойк +17, Рефл +10, Воля +15
**Параметры:** Сила 25, Ловк 13, Тело 27, Интл 22, Мудр 22, Обн 20
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +18, Блеф +22, Дипломатия +26, Запугивание +22, Знание (магия) +23, Искусство Выживания +6 (+8 следуя по следу), Искусство Магии +25 (+27 со свитками), Использование Магических Устройств +22 (+24 со свитками), Концентрация +25, Маскировка +5 (+7 под кого-то), Отслеживание +31, Поиск +23, Прислушивание +31, Скрытность +10, Чувство мотива +23
**Отличительные Черты:** Рассекающий Удар, Улучшенный Натиск, Мультиатака, Мощная Атака, Фокусировка На Оружии (укус)
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный или группа (1 нальфешни, 1 хезроу и 2—5 вроков)
**Серьёзность Вызова:** 14
**Сокровище:** Стандартные монеты; двойные товары; стандартные предметы
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 15—20 КХП (Огромный); 21—42 КХП (Громадный)
**Корректировка Уровня:** —

*Это нелепая смесь обезьяны и жирного борова. Существо стоит на задних лапах, возвышаясь более чем на три человеческих роста. У него есть пара оперённых крыльев, выглядящих по отношению к телу смехотворно маленькими.*

Это огромные демоны, встречающие обречённые души в Абиссе и судящие их там. Конечно, нальфешни нравится наказывать грешников.

Несмотря на маленький размер крыльев, нальфешни могут летать.

Рост нальфешни выше 6 м (20 футов), а вес 3,6 тонны (8 000 фунтов).

### Сражение

Выполняя свои обязанности в потустороннем мире, нальфешни обычно презирают сражения как недостойное их занятие. Однако иногда они поддаются кровожадности и идут в бой. Они нейтрализуют врагов своей способностью поражения и убивают беззащитных жертв.

Природное оружие нальфешни, а также любое несомое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *замедление* (КС 18), *неограниченное рассеивание магии*, *неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов), *нечестивая аура* (КС 23), призыв молнии (КС 18), *слабоумие* (КС 20). Уровень заклинателя 12. КС спасбросков основаны на Обаянии.

**Поражение (Свх):** Три раза в день нальфешни может создать ореол нечестивого света. При этом по его телу начинают плясать радужные лучи. В следующем раунде они распространяются в радиусе 18 м (60 футов). Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Воли с КС 22 или быть изумлены на 1d10 раундов от видений своих самых страшных кошмаров. Существа сохраняют бонусы от Ловкости и щита к КД, но не могут выполнять никаких действий. Другие демоны обладают иммунитетом к этой способности. КС спасброска основан на Обаянии.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Два раза в день нальфешни может попытаться призвать 1d4 вроков, 1d4 хезроу или одного глабрезу с 50% шансом на успех или другого нальфешни с 20% шансом на успех. Эта способность является эквивалентом заклинания 5-го уровня.

**Истинное зрение (Свх):** У нальфешни есть непрекращающаяся способность *истинное зрение* как одноимённое заклинание (уровень заклинателя 14).

**Навыки:** Нальфешни получают расовый бонус +8 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

## РЕТРИВЕР

**Огромный Механизм (Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 10d10+80 (135 хп)
**Инициатива:** +3
**Скорость:** 15 м (50 фт.) (10 клеток)
**Класс Доспеха:** 21 (-2 размер, +3 Ловк, +10 природн.), касательный 11, оторопевший 18
**Базовая Атака/Захват:** +7/+25
**Атака:** Коготь +15 рукопашный (2d6+10) и луч из глаза +8 стрелковый касательный
**Полная Атака:** 4 когтя +15 рукопашный (2d6+10) и укус +10 рукопашный (1d8+5) и луч из глаза +8 стрелковый касательный
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 4,5 м/3 м (15 фт./10 фт.)
**Специфические Атаки:** Лучи из глаза, *поиск цели*, улучшенный захват
**Специальные Качества:** Быстрое залечивание 5, зрение при низком освещении, свойства механизмов, темновидение 18 м (60 фт.)
**Спасброски:** Стойк +3, Рефл +6, Воля +3
**Параметры:** Сила 31, Ловк 17, Тело —, Интл —, Мудр 11, Обн 1
**Навыки:** —

**Отличительные Черты:** —
**Среда обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный
**Серьёзность вызова:** 11
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злой
**Улучшенный:** 11—15 КХП (Огромный); 16—30 КХП (Громадный)
**Корректировка Уровня:** —

*Эта сущность выглядит как огромный паук, в два раза выше человеческого роста. Передние его лапы оканчиваются массивными клешнями. На голове выступают четыре выпуклых глаза, в каждом из них таится злобный блеск.*

Ретривер специализируется на нахождении потерянных или желаемых предметов, убежавших рабов и врагов и на их возвращении к хозяину. Ретриверы были созданы злобным чародейством, чтобы служить воинами и слугами влиятельной знати демонов. Многие учёные считают, что ретриверы сознательно построены наподобие бебилитов. Влиятельные демоны часто используют эти бессмысленные механизмы для выполнения работы и задач, которые они не могут доверить своим коварным сородичам.

Тело ретривера по размеру примерно как у быка, а ноги простираются на 4,2 м (14 футов). Весит он около 3 тонн (6 500 фунтов).

## Сражение

Ретриверы атакуют четырьмя когтями, но их лучи из глаз гораздо опаснее.

**Лучи из глаз (Свх):** Глаза ретривера могут создавать четыре разных магических луча с диапазоном 30 м (100 фт.). В каждом раунде он может выстрелить одним лучом свободным действием. Каждый луч можно использовать только один раз в 4 раунда. Ретривер может выпускать луч в том же раунде, в котором он совершает физические атаки. КС спасбросков для всех лучей равен 18. КС спасброска основан на Ловкости.

Вот эффекты лучей:

*Огонь:* Причиняет цели 12d6 единиц повреждения огнём (спасбросок Рефлексов уменьшает урон вдвое).

*Холод:* Причиняет цели 12d6 единиц повреждений холодом (спасбросок Рефлексов уменьшает урон вдвое).

*Электричество:* Причиняет цели 12d6 единиц повреждений электричеством (спасбросок Рефлексов уменьшает урон вдвое).

*Окаменение:* Цель должна пройти спасбросок Стойкости и в случае неудачи навсегда превратиться в камень.

***Поиск цели* (Пдз):** Когда ретривер ищет предмет или существо, он делает это так быстро, будто его ведёт заклинание *распознать местонахождение*. Тот, кто отдаёт приказ искать, должен был видеть (или должен иметь вещь, принадлежавшую) искомому существу, или должен был когда-то касаться искомого предмета. Эта способность является эквивалентом заклинания 8-го уровня.

**Улучшенный Захват (Ех):** Для использования этой способности ретривер должен попасть атакой укусом. После этого он может попытаться начать захват свободным действием, не провоцируя благоприятную атаку. Если он выигрывает проверку захвата, то он устанавливает захват и сжимает противника ртом. Обычно так он и приносит беглецов.

# СУККУБ

**Средний Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 6d8+6 (33 хп)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 9 м (30 фт.) (6 клеток), полет 15 м (50 фт.) (средняя
**Класс Доспеха:** 20 (+1 Ловк, +9 природн.), касательный 11, оторопевший 19
**Базовая Атака/Захват:** +6/+7
**Атака:** Коготь +7 рукопашный (1d6+1)
**Полная Атака:** 2 когтя +7 рукопашный (1d6+1)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м (5 фт./5 фт.)
**Специфические Атаки:** Высасывание энергии, подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*
**Специальные Качества:** Иммунитет к электричеству и яду, смена облика, снижение повреждений 10/добро или холодное железо, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10, устойчивость к магии 18, языки
**Спасброски:** Стойк +6, Рефл +6, Воля +7
**Параметры:** Сила 13, Ловк 13, Тело 13, Интл 16, Мудр 14, Обн 26
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +10, Блеф +19, Дипломатия +12, Запугивание +19, Знание (одно любое) +12, , Искусство Выживания +2 (+4 следуя по следу), Искусство Побега +10, Использование Верёвки +1 (+3 при связывании), Концентрация +10, Маскировка +17* (+19 под кого-то), Отслеживание +19, Поиск +12, Прислушивание +19, Скрытность +10
**Отличительные Черты:** Подвижность, Убедительный, Уворачивание
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный
**Серьёзность Вызова:** 7
**Сокровище:** Стандартное
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 7—12 КХП (Средний)
**Корректировка Уровня:** +6

*Это потрясающе красивое существо с безупречной кожей и волосами цвета воронова крыла. Однако у её соблазнительного тела есть указания на неземное происхождение. На её спине расположены большие крылья летучей мыши, а глаза светятся зловещим вожделением.*

Суккубы — самые привлекательные из всех танар'ри (а возможно и из всех демонов), они живут для искушения смертных.

Рост суккуб в естественной форме примерно 1,8 м (6 футов), а вес около 56 кг. (125 фунтов).

## Сражение

Суккубы не воины. Они покидают сражение при первой же возможности. Будучи вынуждены сражаться, они могут атаковать когтями, но предпочитают сталкивать врагов между собой. Суккубы используют возможность менять облик для принятия гуманоидного облика и могут неограниченно долго оставаться в таком виде. Когда они имеют дело с героями, их излюбленная тактика — притвориться благосклонной девицей и остаться наедине с жертвой, где суккуб и применяет свой высасывающий жизнь поцелуй. При встрече в подземелье суккубы не считают ниже своего достоинства принять вид девицы, попавшей в трудное положение.

Природное оружие суккуб, а также любое несомое ей оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Высасывание энергии (Свх):** Суккуб высасывает энергию из смертных, которых она соблазнила или просто поцеловала. Если цель не желает поцелуя, суккуб должна начать захват, провоцирующий благоприятную атаку. Объятия или поцелуй суккуб предоставляют один негативный уровень. Поцелуй также несёт эффект заклинания *принуждение*, просящий жертву принять ещё один поцелуй суккуб. Для отрицания эффекта *принуждения* жертва должна пройти спасбросок Воли с КС 21. КС спасброска Стойкости для снятия негативного уровня тоже равен 21. Эти КС основаны на Обаянии.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *очаровать чудовище* (КС 22), *обнаружение добра*, *обнаружение мыслей* (КС 20), *эфирный скачок* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов), *принуждение* (КС 21), *неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов). Уровень заклинателя 12. КС спасбросков основаны на Обаянии.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Один раз в день суккуб может попытаться призвать 1 врока с 30% шансом на успех. Эта способность является эквивалентом заклинания 3-го уровня.

**Смена облика (Свх):** Суккуб может принимать облик любого Маленького или Среднего гуманоида.

**Языки (Свх):** У суккубов есть непрекращающаяся способность *языки* (как одноимённое заклинание, уровень заклинателя 12). Обычно суккубы общаются со смертными устно.

**Навыки:** Суккубы получают расовый бонус +8 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

*Используя смену облика, суккуб получает бонус обстоятельств +10 к проверкам Маскировки.

## ХЕЗРОУ

**Большой Внешний (Злой, Танар'ри, Хаотичный, Экстрапланарный)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 10d8+93 (138 хп)
**Инициатива:** +0
**Скорость:** 9 м (30 фт.) (6 клеток)
**Класс Доспеха:** 23 (-1 размер, +14 природн.), касательный 9, оторопевший 23
**Базовая Атака/Захват:** +10/+19
**Атака:** Укус +14 рукопашный (4d4+5)
**Полная Атака:** Укус +14 рукопашный (4d4+5) и 2 когтя +9 рукопашный (1d8+2)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м (10 фт./10 фт.)
**Специфические Атаки:** Вонь, Подобные заклинаниям способности, *призыв танар'ри*, улучшенный захват
**Специальные Качества:** Иммунитет к электричеству и ядам, снижение повреждений 10/добро, телепатия 30 м (100 фт), темновидение 18 м (60 фт.), устойчивость к кислоте 10, огню 10 и холоду 10, устойчивость к магии 19
**Спасброски:** Стойк +16, Рефл +7, Воля +9
**Параметры:** Сила 21, Ловк 10, Тело 29, Интл 14, Мудр 14, Обн 18
**Навыки:** Бесшумное Передвижение +13, Запугивание +17, Искусство Выживания +2 (+4 следуя по следу), Искусство Магии +15, Использование Верёвки +0 (+2 при связывании), Искусство Побега +13, Концентрация +22, Взбирание +18, Отслеживание +23, Поиск +15, Прислушивание +23, Скрытность +13
**Отличительные Черты:** Мощная Атака, Прочность, Рассекающий Удар, Сражение Вслепую
**Среда Обитания:** Бесконечные Слои Абисса
**Организация:** Одиночный или банда (2—4)
**Серьёзность Вызова:** 11
**Сокровище:** Стандартное
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-злое
**Улучшенный:** 11—15 КХП (Большой); 16—30 КХП (Огромный)
**Корректировка Уровня:** +9

*Это существо выглядит как массивная, похожая на гуманоида жаба, с руками вместо передних лап. В широком рту полно тупых, но сильных зубов, а вдоль спины идёт длинный гребень.*

Хезроу – это сержанты демонов, надзирающие за войсками и командующие отрядами в бою. Они не плетут интриги как более сильные демоны, но в бою хорошо знают своё дело.

Хезроу может ходить как на двух конечностях, так и на всех четырёх, но сражается всегда стоя.

Хезроу примерно 2,4 м (8 футов) ростом и весит около 337,5 кг. (750 фунтов).

### Сражение

Хезроу нравится рукопашный бой даже больше чем врокам. Они с готовностью прорубаются в гущу вражеских сил, чтобы их вонь как можно быстрее начала действовать. Большинство сражений они начинают с использования *богохульства*, а также иногда добавляют *молот хаоса* или *нечистивую болезнь*, в зависимости от мировоззрения противников.

Природное оружие хезроу, а также любое несомое им оружие, считается злым и хаотичным при определении преодоления снижения повреждений.

**Вонь (Экс):** Кожа хезроу во время сражения выделяет дурно пахнущую токсичную жидкость. Любое живое существо (за исключением других демонов), находящееся в пределах 3 м (10 футов), должно преуспеть в спасброске Стойкости с КС 24 или начать испытывать тошноту пока оно находится на указанной территории и 1d4 раунда спустя. Успешно спасшиеся существа считаются sickened пока находятся на этой территории. Успешно спасшееся существо не испытывает тошноту от конкретно этого хезроу следующие 24 часа. Заклинание *замедлить яд* или *нейтрализовать яд* снимает с одного существа все негативные эффекты вони. Существа с иммунитетом к яду не затрагиваются вонью, а существа с устойчивостью к ядам получают обычный бонус к спасброскам. КС спасброска основан на Телосложении.

**Подобные заклинаниям способности:** По желанию — *молот хаоса* (КС 18), *неограниченный телепорт* (себя плюс 22,5 кг. (50 фунтов) только предметов), *нечестивая болезнь* (КС 18); 3/день — *богохульство* (КС 21), *газообразная форма*. Уровень заклинателя 13. КС спасбросков основаны на Обаянии.

***Призыв танар'ри* (Пдз):** Один раз в день хезроу может попытаться призвать 4d10 дретчей или одного другого хезроу с 35% шансом успеха. Эта способность является эквивалентом заклинания 4-го уровня.

**Улучшенный захват (Экс):** Для использования этой способности хезроу должен попасть атаками обеих когтей. После этого он может попытаться начать захват свободным действием, не провоцируя благоприятную атаку.

**Навыки:** Хезроу получают расовый бонус +8 к проверкам Отслеживания и Прислушивания.

## ДЕРРО

Маленький Ужасный Гуманоид
Кубики Хит-Поинтов: 3d8+3 (16 хп.)
Инициатива: +6
Скорость: 6 м (4 клетки)
Класс Доспеха: 19 (+1 размер, +2 Ловк, +3 кожаный выдубленный доспех, +1 баклер), касательный 13, оторопевший 17
Базовая Атака/Захват: +3/–1
Атака: Короткий меч +4 рукопашный (1d4/19-20)
Полная Атака: Короткий меч +4 рукопашный (1d4/19-20) или самовзводной легкий арбалет +6 стрелковый (1d6/19-20 плюс яд)
Заним Простр./Диап. Пораж.: 1,5 м/1,5 м
Специфические Атаки: использование яда, магические способности, коварная атака +1d6
Специальные Качества: Безумие, устойчивость к магии 15, уязвимость к солнечному свету
Спасброски: Стойк +2, Рефл +5, Воля +6
Параметры: Сила 11, Ловк 14, Тело 13, Интл 10, Мудр 5*, Обн 16*
Навыки: Блеф +5, Скрытность +10, Прислушивание +1, Бесшумное Передвижение +8
Отличительные Черты: Сражение в Слепую, Улучшенная Инициатива
Среда Обитания: Под землей
Организация: Команда (2–4), подразделение (5–8 плюс 1 чародей 3-го уровня), или банда (11–20 плюс 30% не способных сражаться, плюс 3 чародея 3-го уровня, и 1 чародей 5-го–8-го уровней)
Серьёзность Вызова: 3
Сокровище: Стандарт монеты; двойные товары; стандарт предметы
Мировоззрение: Обычно хаотично злое
Улучшенный: По классу персонажа
Корректировка Уровня: — (+2 если в здравом рассудке)

*Маленькое, коренастое дварфоподобное существо в выдубленном кожаном доспехе что бормочет и бормочет про себя. Его кожа бледного голубоватого цвета, а его выпуклые белые глаза не имеют зрачков. Его белые волосы жирные, а длинные усы свисают до его грудей.*

Дерро недоразвитые и злые создания подземелий, созданные неким безымянным богом тьмы и безумия из дварфов и людей. Будучи в безумии чрезвычайно жестокими и смертельными, они обожают захватывать рабов и мучить обитателей поверхности (особенно людей) до смерти.

Дерро подвержены некой разновидности расового безумия, которое чаще всего выражается в желаниях _____, с всепоглощающей жаждой нанесения пыток другим существам Дерро способны удерживать свои убийственные импульсы на короткое время, чтобы с кооперироваться с существами из других рас, но такие соглашения длятся на дольше нескольких недель. И естественно, ни один дерро ни за что не согласится с тем, что он безумен.

### СРАЖЕНИЕ

Дерро коварны и кровожадны. Они любят тщательно расположить жестокие ловушки и смертельные засады, а также дико напасть из укрытия. Они не отказываются от захвата пленных, которых позже они замучают до смерти, а также предпочитают использовать ловушки и яды, которые будут лишь обездвиживать оппонентов, а не убивать их.

**Безумие (Экс):** Дерро использует свой модификатор Обаяния к проверкам Воли вместо их модификатора Мудрости, у них иммунитет к эффектам *безумия* и *замешательства*. Дерро невозможно привести в здравый рассудок, лишь на короткое время при помощи *чудо* или *желание*.

*Расовое безумие дерро дают им +6 бонус к показателю Обаяния, и –6 штраф к показателю Мудрости. Возвращенные в здравый рассудок дерро теряют бонус +6 к Обаянию, но получают 6 пунктов к Мудрости.

**Использование Ядов (Экс):** Дерро обычно носят с собой 2d4 дозы зеленокровного масла или яда Среднего ужасного скорпиона, нанося его на стрелы для арбалета.

**Коварная Атака (Экс)**: В любой момент, когда у оппонента дерро не применяется Ловкость к Классу Доспеха, или если дерро фланкируют своих противников, он наносит дополнительные 1d6 повреждений. Эта способность подобна коварной атаке вора, и является субъектом тех же ограничений.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании – *темнота*, *призрачный звук*; 1/день – *изумить* (КС 13), *струя звука* (КС 15). Уровень заклинателя 3-й. КС спасбросков основан на Обаянии.

**Уязвимость к Свету (Экс):** Дерро переносить 1 пункт повреждений к Телосложению за каждый час, пока он находится под солнечным светом, и умирает если его Телосложение достигает 0. Утраченные пункты Телосложений восстанавливаются при скорости 1 за каждые 24 часа проведенные под землей, или укрытые от солнца.

**Навыки:** Дерро получает +4 расовый бонус к проверкам Скрытности и Бесшумному Передвижению.

## ПЕРСОНАЖИ ДЕРРО

Большинство дерро поклоняются Дииринке, хаотичной богине моги и коварства. Лишь несколько дерро обирают путь жреца, но тех, кто его принимают, выбирают себе две сферы из нижеследующих: Зло, Мошенничество, Разрушение или Хаос.

Лидеры дерро – заклинатели, еще называемые учеными, которым остальные дерро фанатично преданы. Дерро-ученые обладают как минимум 5-м уровнем заклинателя по чародею, и сведущи в одном из трех Знаний, обычно это таинство или иное эзотерическое направление. Ученого всегда сопровождают два низкоуровневых студента. Ученые чаще применяют свою магию, чтобы смутить или запутать врага, а не убивать его, предпочитая получить нового раба из поверженного врага.

## ДЕСТРАХАН

**Большой Необычный**
**Кубик Хит-Поинтов:**8d8+24 (60 хп)
**Инициатива:**+5
**Скорость:**9 м (6 клеток)
**Класс Доспеха:**18 (–1 размер, +1 Ловк, +8 природный), касат. 10, оторопевш. 17
**Базовая Атака/Захват:** +6/+14
**Атака:** Коготь +9 рукопашный (1d6+4)
**Полная Атака:** 2 когтя +9 рукопашный (1d6+4)
**Заним Прост-во/Диапазон:** 3 м/1,5 м
**Специфические Атаки:**Разрушение гормонии
**Специальные Качества:** Слепое зрение 30 м, иммунности, защита от звука
**Спасброски:** Стойк +5, Рефл +5, Воля +10
**Параметры:** Сила 18, Ловк 12, Тело 16, Интл 12, Мудр 18, Обн 12
**Навыки:** Скрытность +8, Прислушивание +25, Бесшумное Передвижение +7, Искусство Выживания +9
**Отличительные Черты:** Молниеносные Рефлексы, Уворачивание, Улучшенная Инициатива
**Среда Обитания:** Под землей
**Организация:** Одиночное или группа (3–5)
**Серьезность Вызова:** 8
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Обычно нейтрально злое
**Улучшенный:** 9–16 КХП (Большое); 17–24 HD (Огромное)
**Корректировка Уровня:** —

*Существо хаотично бросилось на своих толстых, когтистых ногах на вас. Обладая неясными рептилиевидными формами, его большое, сутулое тело оканчивается в большей части невыразительной головой, на которой доминируют большие сложные уши, и зияющий, беззубый рот.*

Обитающие в подземельях дестраханы выглядят как необычные, не обладающие интеллектом звери, но они чрезвычайно злые, и очень умелые в садистских пытках.

У дастрахана есть пара, составных из трех частей, ушей, которые он может настраивать по чувствительности к различным звукам Он слеп, но вследствие этого он наделен ещё более чутким слухом, чем у «зрячих» существ.

Из своего трубчатого рта дестрахан производит тщательно подобранные гармоничные звуки, производя столь мощную звуковую энергию, что он способен разрушить каменную стену. Дестрахан настолько развил свою способность контроля звуков, что он может выбирать какой тип материала он хочет поразить этой атакой.

Дестраханы питаются смертью и болью. Они населяют обитаемые подземные комплексы, распространяя горе как самоцель. Они способны пробивать себе путь сквозь камень, передвигаясь под поверхностью так, как им заблагорассудится. Иногда дестраханы лишь оглушают своих жертв, а затем оттаскивают их в свои логова, чтобы там подвергнуть их пыткам и заключению.

Ни одно живое существо добровольно не заключит союз с этим чудовищем, хотя иногда нежить или злые внешние могут сотрудничать с дестраханом, чтобы тот нападал и уничтожал других существ.

Дестрахан достигает в длину до 3 метров от рта до кончика хвоста, и весит около 1,800 кг.

Дестраханы не разговаривают, но понимают Общий язык. Если дестрахан намерен на общение, он делает это через жестикуляцию.

## СРАЖЕНИЕ

Дестрахан использует свои когти только как последнюю защиту, или чтобы прикончить своих противников, ослабленных звуковой атакой. Очень часто, он, при возможности, начинает бой с внезапности. Вначале он фокусируется на разрушении металлических доспехов и оружии, а затем меняет гармонику на разрушение плоти.

**Разрушительная Гармоника (Свх):** Дестрахан способен выпускать заряд звуковой энергии в конусе с длиной 24 м Он также может использовать эту атаку, чтобы поражать всех существ и объектов в пределах 9 м радиуса от себя. Он способен переключать гармонику чтобы поражать силой различные типы целей. Все КС основаны на Обаянии.

*Плоть:* Разрушает ткани и дробит кости, атака причиняет все в зоне поражения по 4d6 повреждений (КС Рефлекса 15, половина).

*Нервы:* Дестрахан способен сфокусировать свою гармонику так, что он будет поражать нервные центры врагов, что-

бы временно их обездвиживать, а затем добивать. Эта атака наносит 6d6 временных повреждений всем в зоне поражения (КС Рефлекса 15, половина).

*Материал:* Когда он использует эту форму гармоники, дестрахан выбирает дерево, камень, металл или стекло. Все объекты из этого материала должны пройти проверку Стойкости против КС 15. или разрушиться. Этой атакой лишь поражаются объекты с 30 и менее хит-поинтами (или части объектов).

**Слепое Зрение (Экс):** Дестрахан может использовать слух для обнаружения своих противников в пределах 30 м, как этот делает зрячее существо.

**Иммунности:** У дестрахана иммунитет к атакам взглядом, визуальным эффектам, иллюзиям, и всему, что основано на зрении.

**Защита от Звука (Экс):** Хотя их можно поразить громким шумом и звуковыми заклинаниями (такими как *призрачный звук, тишина*), дестраханы менее уязвимы к звуковым атакам (+4 условный бонус ко всем спасброскам) так как у них защищены уши. Дестрахан, чей слух нарушен, считается ослепленным, а у всех целей против него полное укрытие.

**Навыки:** У дестрахана +10 расовый бонус к проверкам Прислушивания.

# ДЖИН

Джины - человекообразные существа из элементальных планов. Они известны за свою силу, ловкость и навыки в иллюзорной магии.

Иногда джины используют Материальный План как нейтральную территорию для встреч (войн) с другими представителями своего вида, или добычи предметов, недоступных на их родных планах.

## СРАЖЕНИЕ

Джины предпочитают побеждать своих врагов в маневрах и тактике. Они не откажутся отступить, если в будущем у них появится возможность отомстить своим врагам. Если они пойманы в ловушку, они будут торговаться, предлагая сокровища или другие дары взамен на свою жизнь и свободу.

**Смещение в планах (Пдз):** Джин способен входить в любой из элементальных планов, Астральный План и Материальный План. Эта способность перемещает джина и до восьми других существ, при условии, что они держаться за руки с джином. В остальном эта способность подобна заклинанию с таким же названием (уровень заклинателя 13-й).

## ДЖИН

**Большой внешний (Воздушный, экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 7d8+14 (45 хп.)
**Инициатива:** +8
**Скорость:** 6 м. (4 клетки), полет 18 м (прекрасная).
**Класс Доспеха:** 16 (–1 размер, +4 Ловк, +3 природный), касательный 13, оторопевший 12
**Базовая Атака/Захват:** +7/+15
**Атака:** Удар +10 рукопашный (1d8+4)
**Полная Атака:** 2 удара +10 рукопашный (1d8+4)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** Воздушное мастерство, подобные заклинаниям способности, смерч
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, иммунитет к кислоте, телепатия 30 м, *смещение в планах*
**Спасброски:** Стойк +7, Рефл +9, Воля +7
**Параметры:** Сила 18, Ловк 19, Тело 14, Интл 14, Мудр 15, Обн 15
**Навыки:** Оценка +12, Концентрация +12, Ремесло (любое одно) +12, Дипломатия +4, Искусство побега +14, Знание (любое одно) +12. Прислушивание +12, Бесшумное передвижение +14, Чувство мотива +12, Искусство магии +12, Отслеживание +12, Использование веревки +4 (+6 с узлами)
**Отличительные Черты:** Активация в бою, Боевые рефлексы, Уворачивание, Улучшенная инициатива[Б]
**Среда Обитания:** Элементальный план воздуха
**Организация:** Одиночное, группа (2-4) или банда (6-15)
**Серьёзность Вызова:** 5 (знатный 8)
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Всегда хаотично-доброе
**Улучшенный:** 8–10 КХП (Большой); 11–21 КХП (Огроный)
**Корректировка Уровня:** +6

*Это существо выглядит как хорошо сложенный человек с плотной комплекцией, и почти в два раза выше за человека.*

Джины – существа из Элементального Плана Воздуха. Они живут на парящих островах из земли и камня, которые достигают в поперечнике до 900 метров. На островах расположены здания, дворцы, сады, фонтаны и скульптуры. Каждый остров управляется местным шейхом.

Структура общества джинов базируется на власти халифа, которому служат множество знати и чиновников (визирей, беев, амиров, шейхов, шарифов и маликов). Халиф управляет всеми особняками джинов в пределах двух дней пути, и имеет совет из шести визирей, которые помогают ему поддерживать баланс в его землях.

Если на владения нападает грозная сила, посыльный (обычно самый младший джин) посылается в соседние владения, с просьбой о помощи и отсылке ещё двух посыльных в соседние владения, и таким образом поднимая всю нацию джинов.

Ростом джины где то 3-3,2 метра, весят 450 кг. Говорят джины на Ауране, Небесном, Общем и Игнане.

### Сражение

Джины редко участвуют в физическом сражении, они предпочитают силе магию, и свои воздушные способности. Джин, которого преодолели в сражении, начинает отлетать и преобразовываться в смерч, чтобы отпугнуть своих преследователей.

**Воздушное Мастерство (Экс):** Воздушные существа переносят –1 штраф к броскам атаки и повреждений против джинов.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании—*невидимость* (только на себя); 1/день—*создать пищу и воду, создать вино* (как *создать воду*, но вместо воды вино), *великое созидание* (создаваемое растительное вещество постоянно), *постоянный образ* (КС 17), *ветровое передвижение*. Один раз в день джин может принимать *газообразную форму* (как заклинание) длительностью на 1 час. Уровень заклинателя 20-й. КС спасброска основан на Обаянии.

**Смерч (Свх):** Джины способны преобразовывать себя в смерч раз в 10 минут, и оставаться в таком состоянии до 7 раундов. В этом облике он может летать или парить над землей со своей скоростью полета.

Смерч 1,5 м. в основании, до 9 м. в верхушке и высотой до 15 метров. Джин точно может регулировать высоту смерча, но должен быть как минимум 3 метра высотой.

Передвижение джина в облике смерча не провоцирует благоприятных атак, даже если джин входит в клетки, занимаемые противником. Другое существо может быть поймано в смерч, если оно соприкоснулось или вошло в клетку со смерчем, или джин вошел в эти клетки.

Существа на одну или более категорий размера меньше за джина, могут переносить повреждения внутри смерча, а также подняты в воздух. При контакте со смерчем это существо должно пройти проверку Рефлекса против КС 20, или перенести 3d6 повреждений. Оно также должно успешно пройти вторую проверку Рефлекса против КС 20, или будет поднято вверх сильными ветрами, и будет удерживаться в поднятом состоянии, перенося при этом 1d8 повреждений каждый раунд. Летающее существо может проходить проверку Рефлекса против КС 20 каждый раунд, чтобы вырваться из него. Существо все также перенесет повреждения, но при успешной проверке вылетит. КС спасброска основан на Силе, и включает в себя +3 расовую корректировку.

Существа, пойманные в смерче не могут никуда двигаться, кроме того направления, куда передвинется джин, или попытаться вырваться из смерча. В остальном существа могут нормально действовать, но при активации заклинаний, они должны проходить проверку Концентрации (КС 15+уровень заклинания). Существа внутри смерча переносят –4 штраф к Ловкости и – 2 штраф к броскам атаки. Джин может содержать внутри смерча столько существ, сколько позволяет объем смерча.

Джин может при желании извлекать существ, оставляя их в том месте, где расположен смерч.

Если основание смерча касается земли, он создается вихрящееся облако мелких камней. Это облако имеет центр на джине, и диаметр равный половине высоты смерча. Облако затрудняет любую видимость, включая и темновидение за пределами 1,5 метров. Существа в пределах 1,5 метров име-

ют укрытие, а существа расположенные дальше имеют полное укрытие. Те, кто расположены в облаке, при активации заклинания должны проходить проверку Концентрации (КС 15+уровень заклинания).

Джин в облике смерча не может проводить рукопашные атаки, и не несет угрозу в зону вокруг себя.

### Знатный Джин

Кое-кто из джинов (1% от общего населения джинов) относится к знати. Знатный джин способен исполнить три *желания* любому поймавшему его существу (только кроме джинов). Никакие другие услуги знатный джин не делает, и при выполнении третьего *желания*, он становится свободным от обязательств. Знатный джин такой же по силе, как и эфрит (смотрите ниже), у него 10 Кубиков Хит-Поинтов.

## ЭФРИТ

**Большой внешний (Огненный, экстрапланарный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 10d8+20 (65 хп.)
**Инициатива:** +7
**Скорость:** 6 м. (4 клетки), полет 12 м (прекрасная).
**Класс Доспеха:** 18 (–1 размер, +3 Ловк, +6 природный), касательный 12, оторопевший 15
**Базовая Атака/Захват:** +10/+20
**Атака:** Удар +15 рукопашный (1d8+6 плюс 1d6 огнем)
**Полная Атака:** 2 удара +15 рукопашный (1d8+6 плюс 1d6 огнем)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 3 м/3 м
**Специфические Атаки:** Смена размера, подобные заклинаниям способности, жара
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, иммунитет к огню, телепатия 30 м, уязвимость к холоду
**Спасброски:** Стойк +9, Рефл +10, Воля +9
**Параметры:** Сила 23, Ловк 17, Тело 14, Интл 12, Мудр 15, Обн 15
**Навыки:** Блеф +15, Концентрация +15, Ремесло (любое одно) +15, Дипломатия +6, Маскировка +2 (+4 под кого-то), Запугивание +17, Прислушивание +15, Бесшумное передвижение +16, Чувство мотива +15, Искусство магии +14, Отслеживание +15
**Отличительные Черты:** Активация в бою, Боевые рефлексы, Уворачивание, Улучшенная инициатива[Б], Ускоренная подобная заклинанию способность (*испепеляющий луч*)
**Среда Обитания:** Элементальный план огня
**Организация:** Одиночное, группа (2-4) или банда (6-15)
**Серьёзность Вызова:** 8
**Сокровище:** Стандарт монеты; двойные товары; станадрт предметы
**Мировоззрение:** Всегда законно-злое
**Улучшенный:** 11–15 КХП (Большой); 16–30 КХП (Огромный)
**Корректировка Уровня:** —

*Это существо выглядит как мускулистый великан с кирпично-красной кожей, огненными глазами, маленькими рожками и торчащими клыками.*

Эфрит – джин с Элементального Плана Огня. Как говорят, они сделаны из базальта, бронзы и густого пламени.

Эфриты прославились своей ненавистью к службе, желанием мести, жестокой природой и способностью провести и обмануть. Их первичным домом является известный Латунный Город, но множество форпостов эфритов можно встретить на Элементальном План Огня, где их военные поселения контролируют и унижают остальных на плане. Эфриты – враги джинов, и нападают на них при встрече.

Эфритами правит великий султан, который проживает в Латунном Городе. Ему помогают разнообразные советники – беи, амиры и малики, распределяющие деятельность эфритов на плане, а также шесть старших пашей, которые занимаются делами эфритов на Материальном Плане. Латунный Город огромная цитадель, которая является домом для большинства эфритов. Она парит в самой жаркой части плана, и граничит с морями и озерами расплавленной лавы. Сам город расположен на полусфере сверкающей латуни, которая достигает где-то 64 километра. На самых высоких башнях видны минареты великого бастиона дворца султана, где, как поговаривают, лежать огромные сокровища султана. В городе гораздо больше населения, чем в каком бы то ни было городе на Материальном Плане.

Сам эфрит достигает в высоту 3,6 метра, а его вес составляет 900 кг.

Говорят эфриты на Ауране, Общем, Игнане и Адском.

### Сражение

Эфриты обожают вводить в заблуждение и запутывать врагов. Они делают это как для своего удовольствия, так и для тактики на поле сражения.

**Смена размера (Пдз):** Два раза в день эфрит магически изменять размер существа. Это действует как заклинания *увеличить персону* и *уменьшить персону* (эфрит сам выбирает какое при использовании способности), за исключением того, что эта способность действует лишь на эфрита. КС спасброска Стойкости 13 для нейтрализации эффекта. КС спасброска основан на Обаянии. Эта способность эквивалентна заклинанию 2-го уровня.

**Жара (Экс):** пламенное тело эфрита причиняет 1d6 дополнительных повреждений тому, кто по нму попал в рукопашном бою, а также каждый раунд при установке захвата эфритом.

**Подобные заклинаниям способности:** При желании—*обнаружение магии, произвести пламя, пиротехника* (КС 14), *испепеляющий луч* (только 1 луч); 3/день—*невидимость, стена огня* (КС 16); 1/день—даровать до трех *желаний* (только не джинам и эфритам), *газообразная форма, постоянный образ* (КС 18), *полиморф* (только на себя). Уровень заклинателя 12-й. КС спасброска основан на Обаянии.

## ДЖАННИ

**Средний Внешний (Местный)**
**Кубики Хит-Поинтов:** 6d8+6 (33 хп.)
**Инициатива:** +6
**Скорость:** 6 м. (4 клетки), полет 4,5 м (прекрасная) в кольчуге; обычная скорость 9 м, а полет 6 м
**Класс Доспеха:** 18 (+2 Ловк, +1 природный, +5 кольчуга), касательный 12, оторопевший 16
**Базовая Атака/Захват:** +6/+9
**Атака:** Скимитар +9 рукопашный (1d6+4/18-20) или длин-

ный лук +8 стрелковый (1d8/x3)
**Полная Атака:** Скимитар +9/+4 рукопашный (1d6+4/18-20) или длинный лук +8/+3 стрелковый (1d8/x3)
**Заним. Простр./Диап. Пораж.:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Смена размера, подобные заклинаниям способности
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, выносливость элементали, устойчивость 10 к огню, телепатия 30 м, *смещение в планах*
**Спасброски:** Стойк +6, Рефл +7, Воля +7
**Параметры:** Сила 16, Ловк 15, Тело 12, Интл 14, Мудр 15, Обн 13
**Навыки:** Оценка +11, Концентрация +10, Ремесло (любые два) +11, Дипломатия +3, Искусство побега +6, Прислушивание +11, Бесшумное передвижение +6, Ездва верхом +11, Чувство мотива +12, Отслеживание +11, Использование веревки +2 (+4 с узлами)
**Отличительные Черты:** Боевые рефлексы, Уворачивание, Улучшенная инициатива[Б], Подвижность
**Среда Обитания:** Теплые пустыни
**Организация:** Одиночное, группа (2-4) или банда (6-15)
**Серьёзность Вызова:** 4
**Сокровище:** Стандарт
**Мировоззрение:** Обычно нейтральное
**Улучшенный:** 7–9 КХП (Средний); 10–18 КХП (Большой)
**Корректировка Уровня:** +5

*Существо выглядит как высокий человек. Он гордо стоит, удерживая королевское одеяние, которое почти неосязаемо.*

Джанни наиболее слабые из всех джинов. Джанни созданы из четырех элементов, и поэтому должны большую часть времени проводить на Материальном Плане. Они предпочитают недоступные пустыни и скрытые оазисы, где они могут уединиться и чувствовать себя в безопасности.

Общество джанней не закомплексованное, воспринимая мужчин и женщин как равных. Каждым племенем правит свой шейх, и два визиря. Чрезвычайно могущественные шейхи становятся амирами, и в трудные времена они собирают и управляют огромными армиями джанней (и иногда союзников людей).

Много групп джанней кочевники, путешествуя с табунами верблюдов, коз и овцы. Эти __ джанни часто ошибочно принимается за людей, но это до тех пор… пока на них не нападут. Контролируемая территория джанней может простираться на сотни километров.

Говорят джанни на Общем, одном из элементальных языков (Акван, Ауран, Игнан или Теран), и одном из языков связанных с мировоззрением (Абисса, Адском, Небесном).

### Сражение

Физически джанни отважны и сильны, и не смирятся с нанесенной обидой или ранением. Если они столкнутся со слишком сильным врагом, они применят полет и *невидимость* для перегруппировки, и проведения маневров чтобы занять более выгодную позицию.

**Смена размера (Пдз):** Два раза в день джанни магически изменять размер существа. Это действует, как заклинания *увеличить персону* и *уменьшить персону* (джанни сам выбирает какое при использовании способности), за исключением того, что эта способность действует лишь на джанни. КС спасброска Стойкости 13 для нейтрализации эффекта. КС спасброска основан на Обаянии. Эта способность эквивалентна заклинанию 2-го уровня.

**Подобные заклинаниям способности:** 3/день—*невидимость* (только на себя), *говорить с животными*. Уровень заклинателя 12-й. Один раз в день джанни способен *создать пищу и воду* (уровень заклинателя 7-й), и использовать *эфирный скачок* (уровень заклинателя 12-й) на 1 час. КС спасброска основан на Обаянии.

**Выносливость Элементали (Экс):** Джанни способен пробыть на Элементальном Плане Воздуха, Воды, Земли или Огня до 48 часов. Если джанни не способен вернуться на Материальный План по истечении этого времени, он переносит по 1 пункту повреждения за каждый час пребывания на Элементальном Плане до тех пор, пока не умрет или не попадет на Материальный План.

### Джанни как Персонажи

Джанни обладают следующими расовыми особенностями.
— +6 к Силе, +4 к Ловкости, +2 к Телосложению, +4 к Интеллекту, +4 к Мудрости, +2 к Обаянию.
— Средний размер.
— Базовая скорость джанни 9 м. Они также могут летать со скоростью 6 метров (великолепная).
— Темновидение 18 м.
— Расовые Кубики Хит-Поинтов: Джанни начинает играть с шестью уровнями по внешнему, что дает ему 6d8 КХП, базовый бонус атаки +6, и базовые бонусы спасбросков Стойк +5, Рефл +5, Воля +5.
— Расовые Навыки: Уровни джанни по внешнему дает ему пункты навыков равные 9х(8+мод-тор Интл). Его классовыми навыками являются Оценка, Концентрация, Ремесло (любое), Искусство Побега, Бесшумное Передвижение, Езда Верхом, Чувство Мотива, Отслеживание, Прислушивание.
— Расовые Черты: Уровни джанни по внешнему дают ему три черты. В качестве бонусной черты джанни получает черту Повышенная Инициатива.
— +1 природный бонус доспеха.
— Специфические Атаки (смотрите выше): *Изменить размер*, магические способности.
— Специальные Качества (смотрите выше): Выносливость элементали, *смещение планов*, устойчивость к огню 10, телепатия 30 м.
— Автоматические Языки: Общий. Бонусные Языки: Абисса, Акван, Ауран, Адский, Игнан, Небесный, Теран.
— Предпочтительный Класс: Вор.
— Корректировка уровня +5.

## ДИНОЗАВР

Динозавры, или ужасные ящеры, древние животные, которые могли быть предками драконов.

Среди признаков, отличающих хищных динозавров, являются следующие: острые зубы, высокая подвижность, территориальность. Травоядные динозавры обычно не агрессивны, если только их не ранить или не угрожать их потомству.

Динозавры бывают многих размеров и форм. У более крупных разновидностей окраска темного цвета, а более мелкие динозавры могут быть ярких цветов. У большинства динозавров шероховатая структура кожи.

Динозавры часто живут в отдаленных недоступных местах, куда редко приходят гуманоиды: отдаленные высокогорные долины, недоступных плато, тропические острова или густые леса.

### СРАЖЕНИЕ

Динозавры стараются извлечь максимальную выгоду из своей скорости и размера. Быстрые хищники выслеживают жертву, оставаясь по прикрытием укрытия пока жертва не будет в диапазоне стремительности, а затем бросаются в атаку. Травоядные чаще стараются набегать и растаптывать своих оппонентов.

## ДЕЙНОЦИХИЙ

**Большое Животное**
**Кубик Хит-Поинтов:** 4d8+16 (34 хп)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 18 м. (12 клеток)
**Класс Доспеха:** 16 (–1 размер, +2 Ловк, +5 природн.), касат. 11, отроп. 14
**Базовая Атака/Захват:** +3/+11
**Атака:** Когти +6 рукопашный (2d6+4)
**Полная Атака:** Когти +6 рукопашный (2d6+4) и 2 передних когтя +1 рукопашный (1d3+2) и укус +1 рукопашный (2d4+2)
**Заним. Прост-во/Диапазон:** 3 м./1,5 м.
**Специфические Атаки:** Наскок
**Специальные Качества:** Зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +8, Рефл +6, Воля +2
**Параметры:** Сила 19, Ловк 15, Тело 19, Интл 2, Мудр 12, Обн 10
**Навыки:** Скрытность +8, Прыжки +26, Прислушивание +10, Отслеживание +10, Искусство Выживания +10
**Отличительные Черты:** Бег, Чтение Следов
**Среда Обитания:** Теплые леса
**Организация:** Одиночное, пара, группа (3–6)
**Серьезность Вызова:** 3
**Сокровище:** Нет

**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 5–8 КХП (Большое)
**Корректировка Уровня:** —

*Это худощавое, длинноногое, стоящее на задних конечностях существо с злобно извитыми когтями, окрашено в яркие цвета, которые напоминают тропическую птицу. Он достигает в высоту роста человека, а его вытянутый хвост равен почти всей длины туловища.*

Это быстрый хищник, иногда именуемый велоцераптор, хотя этим названием по ошибке именуют других похожих динозавров.

Дейноцихис ярко-зеленого цвета на спине и боках, с более светлым оттенком этого цвета на своей брюшной части. На теле есть темные пятна и полосы. Хвост простирается прямо, удерживаемый в воздухе необычной структурой костных подпорок, что позволяет ему удерживать его вес полностью на задних ногах. Он весит около 270 кг.

### Сражение

В бою дейноцихис использует комбинацию скорости, хватающих передних конечностей, больших зубов и прочных ног с раздирающими когтями. Он охотится догоняя свою жертву, напрыгивая на неё, раздирая когтями своих задних лап, и кусая. Когти считаются как одна атака.

У дейноцихиса относительно крупный мозг как для динозавра, поэтому группы этих динозавров способны планировать хитрые тактики.

**Наскок (Экс):** Если дейноцихис проводит стремительную атаку, он может провести полную атаку.

**Навыки:** У дейноцихиса +8 расовый бонус к проверкам Скрытности, Прыжков, Прислушивания, Отслеживания и Искусства Выживания.

## ЭЛАСМОЗАВР

**Огромное Животное**
**Кубик Хит-Поинтов:**10d8+66 (111 хп)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 6 м. (4 клетки), вплавь 15 м.
**Класс Доспеха:** 13 (–2 размер, +2 Ловк, +3 природн.), касат. 10, отороп. 11
**Базовая Атака/Захват:** +7/+23
**Атака:** Укус +13 рукопашный (2d8+12)
**Полная Атака:** Укус +13 рукопашный (2d8+12)
**Заним. Прост-во/Диапазон:** 4,5 м./3 м.
**Специфические Атаки:** —
**Специальные Качества:** Зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +15, Рефл +9, Воля +4
**Параметры:** Сила 26, Ловк 14, Тело 22, Интл 2, Мудр 13, Обн 9
**Навыки:** Скрытность –4*, Прислушивание +4, Отслеживание +9, Плавание +16
**Отличительные Черты:** Повышенная Стойкость, Прочность (2), Уворачивание
**Среда Обитания:** Теплые воды
**Организация:** Одиночное, пара, табун (5–8)
**Серьезность Вызова:** 7
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 11–20 КХП (Огромное); 21–30 КХП (Громадное)
**Корректировка Уровня:** —

*У этого существа толстое, овальное тело с плавниками вместо ног, и длинная, подобная змее, шея. Шея занимает почти половину от длины тела.*

Хотя он в основном обитает в воде, эласмозавр дышит атмосферным воздухом.

Общая длина эласмозавра достигает 9 м., включая и длину хвоста, который составляет почти половину его тела, вес его достигает 2250 кг. Наблюдатели, которые видели только его голову или хвост, могли его ошибочно принять за большущую змею.

### Сражение

Эласмозавры агрессивны по природе, и нападают на все, что заметят. Существо сильное и быстрое, высокоманевренное, способное быстро разворачиваться и набрасываться на жертву. При охоте он выставляет из воды только свою голову. Он старается резко схватить свою жертву и затащить рывком под воду.

**Навыки:** *У эласмозавра +8 расовый бонус к проверкам Скрытности в воде.

## МЕГАРАПТОР

Огромное Животное
**Кубик Хит-Поинтов:** 8d8+43 (79 хп)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 18 м. (12 клеток)
**Класс Доспеха:** 16 (–2 размер, +2 Ловк, +6 природн.), касат. 10, отороп. 14
**Базовая Атака/Захват:** +6/+19
**Атака:** Когти +9 рукопашный (2d8+5)
**Полная Атака:** Когти +9 рукопашный (2d8+5) и 2 передних лапы +4 рукопашный (1d4+2) и укус +4 рукопашный (2d6+2)
**Заним. Прост-во/Диапазон:** 4,5 м./3 м.
**Специфические Атаки:** Наскок
**Специальные Качества:** Зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +10, Рефл +8, Воля +4
**Параметры:** Сила 21, Ловк 15, Тело 21, Интл 2, Мудр 15, Обн 10
**Навыки:** Скрытность +5, Прислушивание +12, Прыжки +27, Отслеживание +12, искусство Выживания +12
**Отличительные Черты:** Бег, Прочность, Чтение Следов
**Среда Обитания:** Теплые леса
**Организация:** Одиночное, пара, группа (3–6)
**Серьезность Вызова:** 6
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 9–16 КХП (Огромное); 17–24 КХП (Громадное)
**Корректировка Уровня:** —

Это существо более увеличенная версия дейноцихиса, достигающая почти 3,6 метров в высоту, и почти 7,2 метра в длину. У него таже внешность, среда обитания и способности своей более мелкой разновидности.

### Сражение

**Наскок (Экс):** Если мегараптор проводить стремительную атаку, он может провести полную атаку.

**Навыки:** У мегараптора +8 расовый бонус к Скрытности, Прыжкам, Прислушиванию, Отслеживанию и Искусству Выживания.

## ТРИЦЕРАТОПС

Огромное Животное
**Кубик Хит-Поинтов:** 16d8+124 (196 хп)
**Инициатива:** –1
**Скорость:** 9 м. (6 клеток)
**Класс Доспеха:** 18 (–2 размер, –1 Ловк, +11 природн.), касат. 7, отороп. 18
**Базовая Атака/Захват:** +12/+30
**Атака:** Рог +20 рукопашный (2d8+15)
**Полная Атака:** Рог +20 рукопашный (2d8+15)
**Заним. Прост-во/Диапазон:** 4,5 м./3 м.
**Специфические Атаки:** Мощная стремительная атака, растаптывание 2d12+15
**Специальные Качества:** Зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +19, Рефл +9, Воля +6
**Параметры:** Сила 30, Ловк 9, Тело 25, Интл 1, Мудр 12, Обн 7
**Навыки:** Прислушивание +13, Отслеживание +12
**Отличительные Черты:** Настороженность, Повышенная Стойкость, Прочность (4)
**Среда Обитания:** Умеренно климатические луга
**Организация:** Одиночное, пара, или табун (5–8)
**Серьезность Вызова:** 9
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 17–32 КХП (Огромное); 33–48 КХП (Громадное)
**Корректировка Уровня:** —

*Этот массивный зверь обладает огромной пластинчатой плоской костью, которая защищает лоб его 1,8 метровой головы. Там же расположены два крупных рога, и еще один небольшой торчит из носа.*

Этот массивный динозвар по характеру кроток, но если разозлить, очень агрессивен. Тело трицератопса около 7,5 метров в длину, вес около 9 тонн.

### Сражение

Эти существа любят проводить стремительные атаки и пронзать рогом любых существ как минимум Большого размера, которые вошли на его территорию. Против мелких оппонентов трицератопс применяет атаку растаптыванием.

**Мощная Стремительная атака (Экс):** Когда трицератопс проводит стремительную атаку, его атака рогом наносит 4d8+20 повреждений.

**Растаптывание (Экс):** Рефлекс половина КС 28. КС спасброска основан на Силе.

## ТИРАННОЗАВР

Огромное Животное
**Кубик Хит-Поинтов:** 18d8+99 (180 хп)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 12 м. (8 клеток)
**Класс Доспеха:** 14 (–2 размер, +1 Ловк, +5 природн.) касат. 9, отороп. 13
**Базовая Атака/Захват:** +13/+30
**Атака:** Укус +20 рукопашный (3d6+13)
**Полная Атака:** Укус +20 рукопашный (3d6+13)
**Заним. Прост-во/Диапазон:** 4,5 м./3 м.
**Специфические Атаки:** Проглатывание целиком, Улучшенный захват
**Специальные Качества:** Зрение при низком освещении, острый нюх
**Спасброски:** Стойк +16, Рефл +12, Воля +8
**Параметры:** Сила 28, Ловк 12, Тело 21, Интл 2, Мудр 15, Обн 10
**Навыки:** Скрытность –2, Прислушивание +14, Отслеживание +14
**Отличительные Черты:** Настороженность, Улучшенная Природная Атака (укус), Бег, Прочность (3), Чтение Следов
**Среда Обитания:** Теплые луга
**Организация:** Одиночное или пара
**Серьезность Вызова:** 8
**Сокровище:** Нет
**Мировоззрение:** Всегда нейтральное
**Улучшенный:** 19–36 КХП (Огромное); 37–54 КХП (Громадное)
**Корректировка Уровня:** —

*Этот возвышающийся хищник обладает крупной головой с пастью, буквально усеянной острыми зубами, размером с кинжал. У него две мощные ноги, и слабенькие передние лапы.*

Это злобное существо одно из самых опасных из всех плотоядных динозавров.

Вопреки своему внушительному размеру и 6-ти тонному весу, тираннозавр очень быстрый бегун. Его голова достигает почти 2 метра в длину, а зубы от 7,5 до 15 см. в длину. Он достигает почти 9 метров от носа до хвоста.

Тираннозавры поедают практически все, что можно есть, или что влезет им в пасть. Он не откажется съесть падаль или поймать более мелкого хищника.

### Сражение

Тираннозавр преследует и сжирает все, что попалось ему на глаза. Его тактика проста – увидел, догнал, сожрал.

**Улучшенный Захват (Экс)**:

…

**Проглатывание Целиком (Экс):** Тираннозавр способен полностью заглотить схваченного им оппонента на две категории размера меньше за него, если он провел успешную атаку захвата.

Проглоченное существо переносит в раунд 2d8+8 дробящего повреждения, и 8 пунктов повреждений от желудочной кислоты тираннозавра. Проглоченное существо может прорезать себе выход наружу при помощи облегченного режущего или колющего оружия, причинив желудку 25 повреждений (КД 12). Как только существо вышло, действие мышц закрывает отверстие; другое проглоченное существо должно само прорезать себе выход.

Огромный желудок тираннозавра может удерживать в себе 2 Средних, 8 Маленьких, 32 Крошечных или 128 Миниатюрных или более меньших оппонентов.

**Навыки:** У тираннозавра +2 расовый бонус к проверкам Прислушивания и Отслеживания.

## ДОППЕЛЬГАНГЕР

**Средний ужасный гуманоид (Изменяющий облик)**
**Кубик Хит-Поинтов:** 4d8+4 (22 хп)
**Инициатива:** +1
**Скорость:** 9 м (30 ft.) (6 клеток)
**Класс Доспеха:** 15 (+1 Ловк, +4 природный), касательный 11, оторопевший 14
**Базовая Атака/Захват:** +4/+5
**Атака:** Удар +5 рукопашный (1d6+1)
**Полная Атака:** Удар +5 рукопашный (1d6+1)
**Заним. Прост-во/Диапазон:** 1,5 м/1,5 м
**Специфические Атаки:** Чтение мыслей
**Специальные Качества:** Смена облика, иммунитет ко *сну* и чарам
**Спасброски:** Стойк +4, Рефл +5, Воля +6
**Параметры:** Сила 12, Ловк 13, Тело 12, Интл 13, Мудр 14, Обн 13
**Навыки:** Блеф +10*, Дипломатия +3, Маскировка +9* (+11 под кого-то), Запугивание +3, Прислушивание +6, Чувство мотива +6, Отслеживание +6
**Отличительные Черты:** Повышенная стойкость, уворачивание
**Среда Обитания:** Любая
**Организация:** Одиночное, пара или банда (3–6)
**Серьезность Вызова:** 3
**Сокровище:** Двойной стандарт
**Мировоззрение:** Обычно нейтральное
**Улучшенный:** По классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +4

*Этот худощавый, серокожий гуманоид имеет длинные, узловатые руки, и сфероидную голову с крупными глазами, похожими на осьминожьи. Его лицо выглядит чистым и без внешних особых признаков.*

Доппельгагеры – странные создания, которые способны принять облик, любого,

встреченного ими. В своем природном облике это существо приблизительно сходно с гуманоидом, но более худощавое и хрупкое, с узловатыми конечностями и полусформированными внешними признаками. Плоть бледная и безволосая. Его крупные выпученные глаза желтого цвета и с продольными зрачками.

Внешность доппельгангера обманчива. Даже в его истинном облике. Само существо прочно, с врожденной грациозностью, не обремененное своим необычным внешним видом.

Так как они с легкостью могут принимать облик гуманоидов ростом от 1,2 метров до 2,4, доппельгангеры прирожденные шпионы и убийцы. Они способны проскальзывать мимо часовых, проникать в потайные места, и дурачить влюбленных или старых друзей. Их хитрость и терпение позволяют им выжидать подходящего момента, не рискуя себя выдать.

Доппельгангеры извлекают выгоду из своей мимикрии дя создания засад, ловушек и проникновения в людские сообщества. Хотя они обычно не злы в своих намерениях, они заинтересованы лишь в своих целях, и не стыдятся в манипуляции и использовании других, чтобы достичь поставленные цели.

В своем естественном облике, доппельгангер достигает 1,6 метра в высоту и весит около 67,5 кг.

### Сражение

В своем естественном облике, это создание наносит удары своими мощными кулаками. В облике воина или иной вооруженной персоны, он использует подручное оружие. В таких случаях, он использует свою способность чтение мыслей, чтобы применять схожие тактики и приемы с копируемой персоной.

**Чтение мыслей (Свх):** Доппельгангер способен неограниченно читать мысли, как одноименное заклинание (уровень заклинателя 18-й; КС Воли 13 для нейтрализации). Он может подавлять или возобновлять эту способность свободным действием. КС спасброска основан на Обаянии.

**Смена облика (Свх):** Доппельгангер способен принять облик Маленького или Среднего гуманоида. В облике гуманоида, доппельгангер утрачивает применение своих природных атак. Он может находится в выбранном облике до тех пор, пока не пожелает принять природный или другой. Данную перемену облика нельзя рассеять, но он принимает свой исходный облик, если его убить. Также, заклинание или способность *истинное зрение*, позволяет увидеть его истинный облик.

**Навыки:** Доппельгангер получает +4 расовый бонус к проверкам Блефа и Маскировки.

*Когда он применяет свою способность смена облика, то получает дополнительный +10 условный бонус к проверкам Маскировки. Если ему удалось прочесть мысли оппонента, то получает еще +4 условный бонус к проверкам Блефа и Маскировки.

## ДОППЕЛЬГАНГЕРЫ КАК ПЕРСОНАЖИ

Персонаж-доппельгангер располагает следующими расовыми особенностями:

— +2 к Силе, +2 к Ловкости, +2 к Телосложению, +2 к Интеллекту, +4 к Мудрости, +2 к Обаянию.
—Средний размер.
—Базовая назменая скорость доппельгангера 9 метров.
—Темновидение: Доппельгангеры способны видеть в темноте на 18 м (60 ф.) от себя.
—Расовые кубики хит-поинтов: Доппельгангер начинает с 4 уровнями по ужасному гуманоиду, что дает ему 4d8 КХП, базовый бонус атаки +4, и базовыйе бонусы спасбросков: Стойк +1, Рефл +4 и Воля +4.
—Расовые навыки: Уровни по ужвасному гуманоиды доппельгангера дают ему пункты навыков, равны: 7 х (2 + модтор Интл). Его навыками класса являются: Блеф, Дипломатия, Запугивание, Маскировка, Отслеживание, Прислушивание и Чувство мотива.
—Расовые черты: Уровни ужасного гуманоида доппельгангера дают ему две отличительные черты.
— +4 бонус природного доспеха.
— +4 расовый бонус к проверкам Блефа и Маскировки. При применении своей способности смены облика, он получает дополнительный +10 условный бонус к проверкам Маскировки. Если ему удалось прочесть мысли оппонента, то получает еще +4 условный бонус к проверкам Блефа и Маскировки.
—Специфические атаки (см выше): Чтение мыслей.
—Специальные качества (см выше): Смена облика, иммунитет к эффектам *сна* и очарования.
—Автоматические языки: Общий. Бонусные языки: Ауран, Дварфий, Эльфийский, Гномий, Халфлингский, Великаний, Терран.
—Предпочтительный класс: Вор.
—Корректировка уровня +4.

## ДРАЙДЕР

**Большой Необычный**
**Кубик Хит-Поинтов:** 6d8+18 (45 хп)
**Инициатива:** +2
**Скорость:** 9 м (6 клеток), взбираясь 4,5 м
**Класс Доспеха:** 17 (–1 размер, +2 Ловк, +6 природн.), касат. 11, отроп. 15
**Базовая Атака/Захват:** +4/+10
**Атака:** Кинжал +5 рукопашный (1d6+2/19–20) или укус +6 рукопашный (1d4+1 плюс яд) или короткий лук +5 стрелковый (1d8/x3)
**Полная Атака:** 2 кинжала +3 рукопашный (1d6+2/19–20, 1d6+1/19–20) и укус +1 рукопашный (1d4+1 плюс яд); или короткий лук +5 рукопашный (1d8/x3)
**Заним Прост-во/Диапазон:** 3 м./1,5 м
**Специфические Атаки:** Заклинания, магические способности, яд
**Специальные Качества:** Темновидение 18 м, УМ 17
**Спасброски:** Стойк +5, Рефл +4, Воля +8
**Параметры:** Сила 15, Ловк 15, Тело 16, Интл 15, Мудр 16, Обн 16
**Навыки:** Взбирание +14, Концентрация +9, Скрытность +10, Прислушивание +9, Бесшумное Передвижение +12, Отслеживание +9
**Отличительные Черты:** Активация в бою, Сражение с Оружием в Каждой Руке, Фокусировка в Оружие (укус)
**Среда Обитания:** Под землей
**Организация:** Одиночное, пара или группа (1–2 плюс 7–12 Средних ужасных пауков)
**Серьезность Вызова:** 7
**Сокровище:** Двойной стандарт
**Мировоззрение:** Всегда хаотично злое
**Улучшенный:** По классу персонажа
**Корректировка Уровня:** +4